Grátis
O MELHOR DO PS1
MAIS DE 500 DICAS E CÓDIGOS SECRETOS
Tudo num livrinho que cabe no seu bolso

MEGA EDIÇÃO DE 3º ANIVERSÁRIO

PROMOÇÃO DE ANIVERSÁRIO: SÃO 6 PS2 DE PRÊMIO

Playstation

Dicas & Truques para

www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA 15

2002

DICAS & TRUQUES

Ano 4 – Nº 37 Brasil R$ 4,90 Portugal 500$00

Maratona de Detonados

PS1 MEGAMAN X6
As manhas para exterminar os superchefões e as dicas para superar as fases mais punks

DEAD OR ALIVE 2: PS2 HARDCORE
Mais de 800 golpes diferentes para humilhar todos os lutadores

PS2 SILENT HILL 2
Guia completo para você chegar ao final em 2 horas, sem usar saves. E ainda dicas para solucionar enigmas e vencer todos os monstros

Zero

Nos EUA querem proibir este jogo para menores de 18 anos. Veja aqui as primeiras cenas e tudo sobre o Project Zero (Leia antes que proibam)

Metal Gear A HISTÓRIA

Todos os detalhes da história do Agente Solid Snake. Do primeiro jogo no MSX até o fenomenal sucesso do PlayStation 2

Grand Theft Auto 3

ET – Interplanetary Mission

Batman Vengeance

E AINDA PS2 • GTA 3 • Batman Vengeance • Vampire Night PS1 • E.T. • Gunfighter • Harry Potter • Martian Gothic • Spider-Man 2 • X-Men 2

ISSN 1516-6260

Promoção de ANIVER

Resultado da Promoção Anterior

Promoção 2002 com PlayStation 2

A promoção da edição número 35 teve a participação de 4.490 leitores de todo o Brasil. Na Promoção 1, um leitor foi escolhido e premiado com um PlayStation 2 por ter feito uma frase dizendo o que faria para encontrar pessoalmente a gatíssima Lara Croft. Na segunda promoção, com o desenho mostrando uma musa dos games no calendário de 2003, dois leitores foram premiados em cada categoria. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Roberto Araújo, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Wilson Júnior, César Cavelagna, Karina Shiramata e Roberto Cardinale.

Categoria até 12 anos

1º lugar

Anderson Rafael Gonçalves
Porto Ferreira/SP
Prêmio: Um GameShark 3.4

2º - Thais Labate de Souza Canto
São Paulo/SP
Prêmio: Um controle Dual Shock

Categoria acima de 12 anos

1º lugar

Renan Carlos Oliveira
Contagem/MG
Prêmio: Um GameShark 3.4

2º - Jonathan Gomes de Freitas - Arapiraca/AL
Prêmio: Um controle Dual Shock

FRASES

O QUE VOCÊ FARIA PARA ENCONTRAR PESSOALMENTE A GATÍSSIMA LARA CROFT?

Marcos André de Paula - Tietê/SP
Frase: "Eu iria encarar o desafio de ser presidente da Argentina."
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Promoção 1

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase criativa contando o que você diria ao presidente da Sony para que ele lançasse o PlayStation 2 no Brasil. As três melhores frases serão premiadas com um PlayStation 2

1º ao 3º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original (para cada ganhador)

Leia o Regulamento da Promoção

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de março (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 10 palavras contando o que você diria ao presidente da Sony para que o PlayStation 2 fosse lançado aqui no Brasil.

4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase ou desenho. É permitido tirar fotocópias (xerox) do cupom. As frases ou desenhos sem cupons serão automaticamente desclassificadas da promoção.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como

RSÁRIO

Promoção 2

Faça um desenho criativo mostrando a galera da redação da Revistas Dicas & Truques para PlayStation comemorando o terceiro aniversário da revista. Desenhe a nossa equipe da maneira que você imagina que ela seja. Nesta promoção, não há limite de idade. Os três desenhos mais criativos serão premiados com um console PlayStation 2

1º ao 3º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original (para cada ganhador)

comprovante a data do carimbo dos Correios.

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

9 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 39, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2002. Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

10 - É permitido enviar mais de um cupom no mesmo envelope. Mande quantos cupons você quiser e boa sorte!

11 - O envio do cupom para a Editora Europa implica na concordância com os termos deste regulamento.

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de março de 2002, junto com um desenho mostrando a nossa redação comemorando o terceiro aniversário da revista.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de março de 2002.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

O que você diria ao presidente da Sony para que o PS2 fosse lançado no Brasil?

_____

_____

_____

PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Redação
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editora-assistente: Christiane Fenyö
Redator: Julio Wecchi
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistentes de Arte: Wilson Jr. e Roberto Cardinale
Revisão de Texto: Letícia Bueno
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaborou nesta edição: Alessandro Gomes de Carvalho

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro
Propaganda: Ivan Volpi

Publicidade São Paulo
Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado
Gerente de produto: Maurício Dias (r. 5093)
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092), Elisangela Xavier (r. 5091) e Nickolas Suzuki (r. 5098)
Publicidade Outras Praças
Brasília (0xx61) 242-9590 - New Business
Minas Gerais (0xx31) 291-6751 - Celia de Oliveira
Nordeste (0xx71) 929 - 6624 - Ângela Freitas
Paraná (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
Rio de Janeiro (0xx21) 507-8541 - Leopoldo Amorim
Rio G. do Sul (0xx51) 3233-1587 - Rose Isoppo
Santa Catarina (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

Publicidade EUA e Canadá: Global Media
Fone 001 (650) 306-0880; Fax: 001 (650) 306-0890

Circulação e Promoção
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás, Joelma R. Dantas e Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Supervisora); Fabiana Lopes (Coordenadora); Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Ivania Marques; Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne; Renata Kurosaki e Ronie de Souza

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Globo Cochrane

ANER – Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

À galera

Não há uma boa história, um bom combate, sem inimigos. Aliás, quanto mais forte e inteligente for o adversário, mais gostoso é o sabor da vitória. Você que é gamemaníaco, sabe exatamente do que estou falando. Sabe também que estou dando um duplo sentido a essas frases: é motivo de muita alegria para a equipe da Dicas & Truques para Playstation comemorar um crescimento esplêndido da revista nesta edição de 3º aniversário, enquanto nossos rivais, bem, digamos, errrr, que rivais temos mesmo? Não estou conseguindo me lembrar de nenhum... seria alguma super, que ação teriam feito nos games? Como jogos passados não dão vidas extras, e para que você se divirta bastante, demos uma supercaprichada nesta edição. Tudo que um pensava por aqui, outro multiplicava várias vezes. Quer um exemplo? A gente vinha dando dois PS2 por edição. O Júlio veio com um papo de dar três, já que a revista está fazendo três anos. O Wilson veio falando em quatro, o Welby quis aparecer um pouco e propôs 5 PS2. O Luiz, que não gosta de ficar por baixo e adora dar a última palavra, falou em seis PS2, dois por ano de vida da revista. Como posso ser contra agradar você, meu querido leitor? Está bem. São seis chances de ganhar PS2 nesta edição. Só tem uma coisa, é bom você fazer propaganda da revista com seus amigos que esta conta fica cara. Se não vender bem esta edição, a equipe vai ter muito a se explicar comigo devido a tanta generosidade.

Devo confessar que um dos melhores momentos de cada edição é o julgamento da promoção. É uma verdadeira festa. Acabamos de fazer uma. Éramos sete no júri. Como é próprio do ser humano (se é que esta classificação é adequada aos gamemaníacos...), cada um gostava de uma frase ou um desenho. Aí fica aquela polêmica. É algo muito pessoal, com cada um dos jurados defendendo o seu favorito com unhas e dentes. Se você fosse o homem invisível e pudesse estar aqui vendo seu desenho ser defendido por um dos membros da equipe, iria ficar muito orgulhoso. O grande inconveniente é que sempre precisa ter um vencedor. Esgotados os debates, é hora de votar. Aí, você que ganhou, pode ficar muito satisfeito. Seus "inimigos" mostraram muito valor e sua vitória é mais que merecida.

Aproveite esta edição. O cuidado da equipe foi tão grande que até o número de dicas foi estrategicamente selecionado para ser 2002. É muito bom o sabor da vitória. É este gosto que nós queremos que você sinta sempre com a sua Dicas & Truques para PlayStation

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

Índice

6 CARTAS

8 NEWSTATION

12 PREVIEW

16 ZERO - REPORTAGEM ESPECIAL

18 METAL GEAR: A HISTÓRIA

22 SILENT HILL 2 DETONADO

32 GTA 3

34 VAMPIRE NIGHT

38 MEGAMAN X6 DETONADO

44 GUNFIGHTER

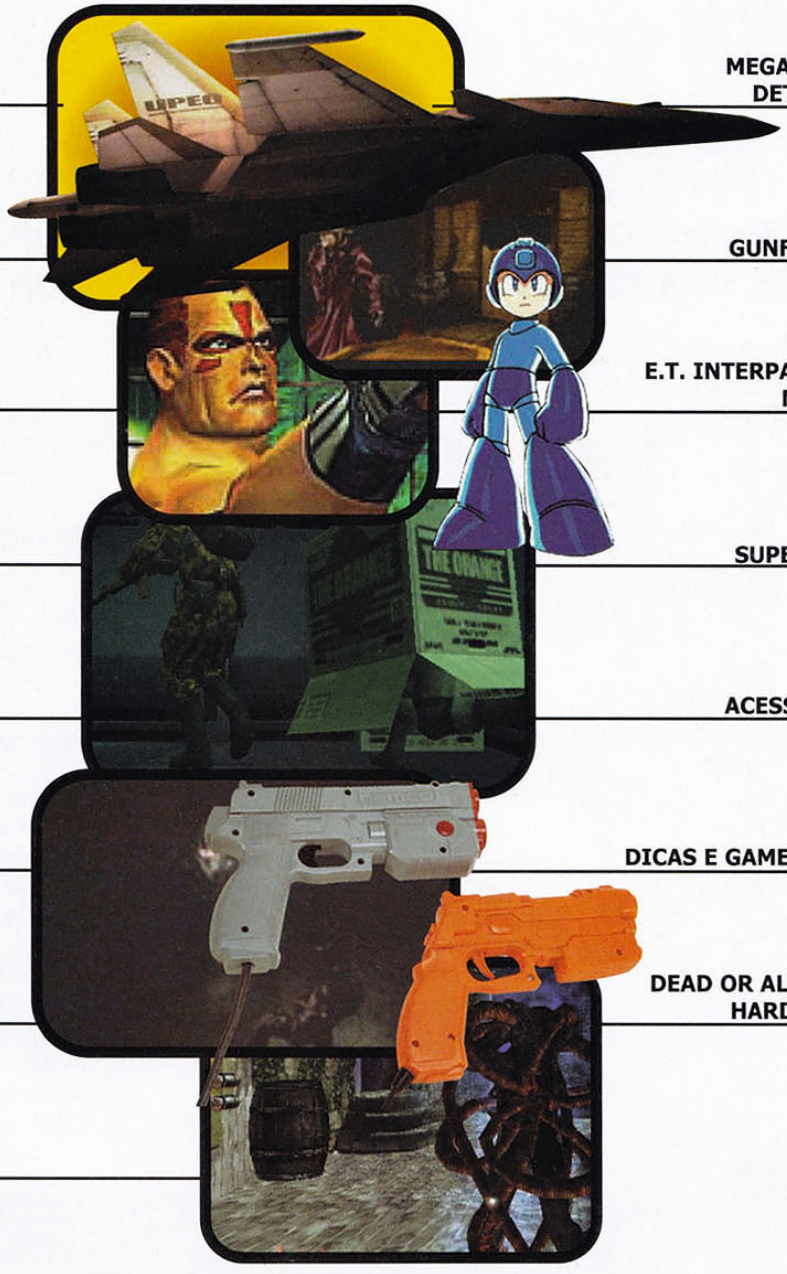
46 E.T. INTERPANETARY MISSION

48 SUPERTESTE

50 ACESSÓRIOS

51 DICAS E GAMESHARK

52 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE



Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

EDITORA 15 ANOS EUROPA

CORRESPONDÊNCIA
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021 São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
(0xx11) 3038-5086
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Visite nosso site: www.europanet.com.br

Fala Galera!

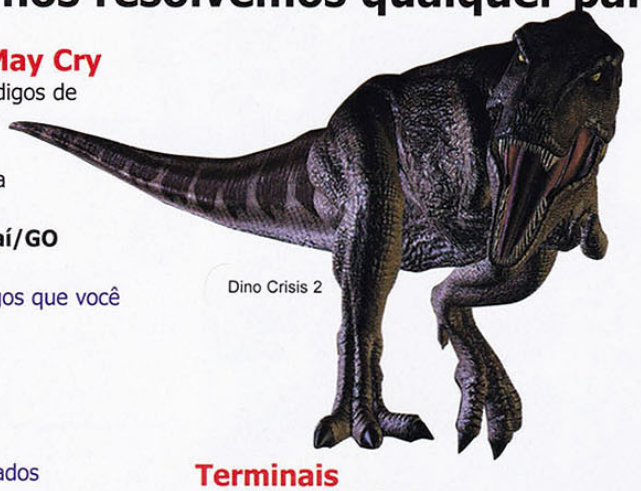
Está com problemas para detonar algum jogo? Então não se estresse. Envie sua dúvida para a redação que nós resolvemos qualquer parada

Códigos de Devil May Cry

Socorro! Eu preciso dos códigos de GameShark para Devil May Cry, do PlayStation 2, principalmente o de energia infinita. Valeu!
Cleuberto da Silva - Jataí/GO

■ Confira a seguir os códigos que você pediu e boa sorte:
Código obrigatório
EC8783C01446A6EC
Energia infinita
4CCE057A1456E4FD
Orbs vermelhos ilimitados
0CE4C94C1426E7A6
4CE4C94C1456692C

Devil May Cry



Dino Crisis 2

Terminais do Dino Crisis 2

Estou jogando Dino Crisis 2 e acompanhando o detonado do game na edição 24 da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Como faço para aumentar a munição e restaurar a energia do herói?
Vanderly Wilson Borges
Guarapari/ES

■ É muito simples, Vanderly. Durante o jogo você encontra vários terminais luminosos que são chamados de Vital Credit Service. Eles estão divididos em "Shop" e "Save". A primeira opção serve para comprar itens, como munição e kits médicos. E o segundo salva o seu jogo em um Memory Card. Para conseguir dinheiro suficiente, mate o maior número de dinossauros que puder.

Trapaças para Silent Hill

Olá pessoal da redação! Eu imploro que vocês publiquem os códigos de GameShark para o jogo Silent Hill. Os truques que tenho não estão funcionando, pois o meu game não é japonês.
Gabriel P. Santos
Via e-mail

■ Não se preocupe. Coloque estes códigos para a versão americana em seu GameShark e detone o game.
Recarregar energia (aperte Select)

Silent Hill

mural

Pricila Arantes de Oliveira
Santo André - São Paulo

Leonardo
Gonçalves Ferreira
São Paulo – SP

Cristófer Humberto Ribeiro
Porto Alegre – RS

Viviane Machado
Ferreira
Brasília – DF

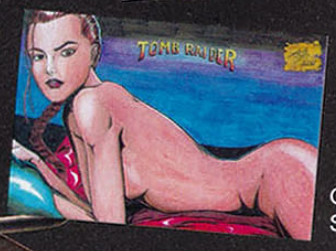
Gilberto Amarim Alves
Varginha - MG

mural

Marcelo Rezende
Seropédica – RJ

Flávio Alves de Oliveira
Timbu – ES

Thiago Zotto Nascimento
São Paulo – SP



Gilberto Ribatta Junior
São Roque – SP

d00bc76c0001
300ba0bd0040
d00bc76c0001
800ba0be0006
Tempo paralisado
800bcc840000
800bcc860000

Cadê o papel da bruxa?

Acabei de fazer a assinatura da revista e fiquei muito satisfeito com os debulhados. No detonado de Dracula 2 (edição 32), vocês falam para mostrar o verso de um documento para a bruxa Dorko. Só que eu não tenho este papel. O que eu faço?
Vilma Pereira Gomes - Sobradinho/DF

■ Você esqueceu de recolher este documento alguns passos atrás. Para evitar este tipo de problema, é muito importante acompanhar o roteiro publicado na revista durante todo o jogo. Os dois documentos que deveriam estar com você no momento do encontro com Dorko são um papel que está próximo da lápide (passo 20) e um outro perto do crânio (passo 23). Portanto, volte a estes locais e pegue os dois papéis antes de conversar com a bruxa.

Moleza no Syphon Filter 3

Preciso urgente dos códigos de GameShark para Syphon Filter 3. Eu não consigo passar as primeiras fases do jogo.
Davi Roberto Dreik - Campinas/SP

■ Agora ficou fácil. Use os códigos abaixo e acabe com os terroristas. Para facilitar ainda mais a sua vida, consulte o detonado do game que saiu na edição 36 da Dicas & Truques para PlayStation.

Menu de Cheat
(Pause o game e entre no menu "Options")
801223f4ff07
12 Gauge Shotgun ilimitado
8012d8220063

007 travado

Estou travado no jogo 007 The World Is Not Enough. Eu cheguei em uma cabana que tem um "Gas Valve" e um tal de "Wrench". Não sei mais o que fazer.
Heber Rafael Gomes dos Santos - Vila Velha/ES

■ Relaxe. Logo que você entrar na cabana, desça as escadas e mate os inimigos. Suba, pegue o "Wrench", desça e entre pela próxima porta. Desça mais uma escada, corra e vá até outra sala. Passe por uma ponte e ande até encontrar uma sala com um painel. Use o "Wrench" no painel, corra até a janela e atire no gás que está saindo pelo cano. Para mais detalhes, consulte o roteiro do game que foi publicado na edição 33.

Aviões secretos no Ace Combat 2

Gostaria de saber os códigos que liberam todos os aviões do jogo Ace Combat 2. Um abraço e obrigado!
Marcelo Forgione - São Paulo/SP

■ Confira o código que você pediu e, de quebra, coloque o truque de combustível ilimitado. Por esta boiada você não esperava!
Aviões extras
500008020000
80010c440101
Gasolina ilimitada
8003936c2400
8003936e82ac

Ace Combat 2

Homem-aranha

Olá, pessoal! Gostaria que vocês publicassem alguns truques para Spider-Man 2.
Paulo Daniel Spadoto - Santa Maria da Serra/SP

■ Excelente idéia! Use um dos passwords abaixo no "Cheat Menu". Para cada truque, um efeito especial é liberado no game. Divirta-se!
Seleção de fases
NONJYMNT
Vidas ilimitadas
SUPERGOD
Todas as roupas
WASHMCHN

Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para:
Revista Dicas e Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
e-mail: playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. **Visite nosso site na Internet:**
www.europanet.com.br/playstation

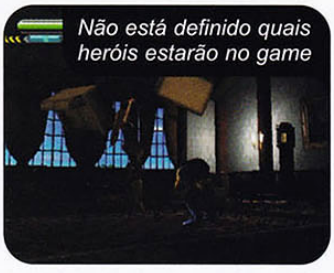
News Station

As notícias mais quentes do mundo PlayStation estão aqui. O destaque deste mês é o novo jogo de luta para PlayStation 2 com os X-Men

X-MEN no PS2

O game terá a mesma jogabilidade do atual X-Men do PlayStation 1

O visual será detalhado e cheio de efeitos de luz


Não está definido quais heróis estarão no game

A pancadaria vai rolar em 3D com ângulos inéditos

Quem curtiu a pancadaria com os mutantes de X-Men: Mutant Academy 2, do PS1, vai adorar o próximo game com os personagens. Desta vez, a Activision está trabalhando em parceria com a Paradox Entertainment para produzir X-Men: Next Dimension, um título de luta que será lançado para PS2, X-Box e Game Cube. Já dá até para imaginar a excelente jogabilidade da pancadaria da versão do PS1 rodando com gráficos detalhados e com efeitos visuais de última geração. Será alucinante!

Neste novo jogo, você terá que sair na mão com dezenas de inimigos e heróis poderosos, todos baseados nos personagens clássicos dos quadrinhos da Marvel Comics. Tudo para resgatar Forge, um mutante que foi capturado pelo sentinela Bastion.

Como Forge tem excelente habilidade para criar máquinas e equipamentos, tanto os X-Men quanto os rivais da Irmandade dos Mutantes ficaram preocupados com o seu rapto e farão de tudo para salvá-lo.

Como o game ainda está sendo produzido, não foi informado quais heróis estarão presentes. Mas tudo indica que o pessoal da Activision vai usar a mesma fórmula da versão Mutant Academy 2, que trouxe personagens com movimentos fiéis aos quadrinhos. O título será em 3D e tem o lançamento previsto para o segundo semestre deste ano, nos Estados Unidos.

TOP 10 PlayStation

OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO

1	Final Fantasy IX Square	2
2	MegaMan X6 Capcom	*
3	Chrono Cross Square	3
4	Final Fantasy VIII Square	5
5	Dragon Warrior 7 Enix	7
6	Final Fantasy 7 Square	4
7	Tony Hawk's 3 Action	8
8	Final Fantasy Tatics Square	6
9	Harry Potter Eletronic Arts	8
10	Silent Hill Konami	*

▲ POSIÇÃO ATUAL | * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR | POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

Fonte GameFaqs.com

A Nova Lara Croft

A produtora Eidos acaba de selecionar mais uma gata para representar Lara Croft, a heroína da série Tomb Raider, no continente europeu. A escolhida foi a modelo britânica Lucy Clarkson, que aparecerá vestida como a Senhorita Croft em feiras de videogames para divulgar os jogos e futuros lançamentos da Eidos.

Com apenas 18 aninhos, Lucy é a modelo mais nova do grupo da produtora. E a escolha de uma modelo tão jovem não foi por acaso. Em Tomb Raider 6: Next Generation, o próximo jogo da série, Lara aparecerá mais jovem, ainda no início de sua carreira. Além disso, a história será toda ambientada em países da Europa.

Portanto, é bom você se acostumar com o rosto de Lucy Clarckson. Confira a seguir a "ficha técnica" da modelo e babe nas fotos:

Nacionalidade: britânica
Nascimento: 06/06/1983
Altura: 1,80 m
Peso: 64 kg
Olhos: castanhos
Cor do cabelo: castanho

Tony Hawk's 4

Surpresa! A produtora Acitivison confirmou o lançamento do quarto episódio do melhor simulador de skate do planeta. Tony Hawk's Pro Skater 4 será desenvolvido pela Neversoft, pela mesma equipe que produziu todos os outros jogos da série de Tony Hawk's.

Desta vez, a produtora vai lançar o título somente nos consoles de última geração, como o PS2. Por isso, já dá para esperar muitas novidades e recursos de arrepiar que só são possíveis nos videogames top de linha.

Segundo a produtora, o jogo terá mais manobras que a versão anterior, novos skatistas e jogabilidade muito próxima do real. O visual vai mudar bastante e promete ser o melhor da série. Isto será muito bom, pois a terceira versão do PS2 não aproveitou muito bem o potencial do console. Tony Hawk's 4 acabou de sair do papel e estréia em meados de 2003.

O jogo será lançado apenas para os novos consoles

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS2

TÍTULO/LANÇAMENTO	CONSOLE	TIPO
FEVEREIRO		
Barbarians	PS2	Ação
Maximo: Ghosts To Glory	PS2	Ação
Aliens: Colonial Marines	PS2	Ação
AirBlade	PS2	Ação
Medal of Honor Frontline	PS2	Ação
Pac-Man World 2	PS2	Ação
Star Trek: Shattered Universe	PS2	Ação
No One Lives Forever	PS2	Ação
Monster Jam Maximum Destruction	PS2	Ação
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Ação
Blood Omen 2	PS2	Aventura
Pirates: Legend of Black Kat	PS2	Aventura
Herdy Gerdy	PS2	Aventura
World Tour Soccer 2002	PS2	Esporte
Commandos 2: Men of Courage	PS2	Estratégia
Mobile Suit Gundam: Zeonic Front	PS2	Estratégia
MARÇO		
Jurassic Park III: Survival	PS2	Ação
PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn	PS2	Ação
E.T.: Return to the Green Planet	PS2	Ação
Eve of Extinction	PS2	Ação
Tom and Jerry in the Big Brawl	PS2	Ação
Prisoner of War	PS2	Aventura
Test Drive	PS2	Corrida
Space Race	PS2	Corrida
High Heat Major League Baseball 2003	PS2	Esporte
Virtua Fighter 4	PS2	Luta
Ultimate Fighting Championship: Throwdow	PS2	Luta
MAIO		
Spider-Man: The Movie	PS2	Ação
1º SEMESTRE		
Fireblade	PS2	Ação
Star Wars Jedi Starfighter	PS2	Ação
Tiny Toons Adventures: Defenders of the Looniverse	PS2	Ação
Hitman	PS2	Ação
Conflict Zone	PS2	Ação
X-Men: Mutant Wars	PS2	Luta
Run Like Hell	PS2	Aventura
The Thing	PS2	Aventura
Stuntman	PS2	Corrida
Knockout Kings 2002	PS2	Esporte
The Simpsons Skateboarding	PS2	Esporte
Power Pro Tennis	PS2	Esporte
Gravity Games Bike	PS2	Esporte
Legion: Legend of Excalibur	PS2	Estratégia
2º SEMESTRE		
Rez	PS2	Ação
Superman	PS2	Ação
Duke Nukem	PS2	Ação
Wolverine	PS2	Ação
X-Men Action	PS2	Ação
Tenchu 3	PS2	Ação
Medal of Honor Fighter Commander	PS2	Ação
The Matrix	PS2	Ação
Tomb Raider Next Generation	PS2	Aventura
Dino Crisis 3	PS2	Aventura
Motorhead 2	PS2	Corrida
Pro Race Driver	PS2	Corrida
Midnight Club: Street Racing 2	PS2	Corrida
Little League Baseball	PS2	Esporte
Deus Ex 2	PS2	RPG

CDS Alternativos

Wilson Jr

Alerta geral! Todo mundo sabe que os jogos alternativos diminuem a vida útil do PlayStation 2, já que são gravados em CDs de baixa qualidade, que forçam o sistema de leitura do console.

E agora a questão está ainda mais séria. Os ambulantes e pirateiros estão distribuindo cópias em CD de títulos em DVD. Teoricamente isto não seria possível, já que os DVDs têm capacidade de armazenamento cinco vezes superior à dos CDs. Mas para "driblar" o problema, os "espertinhos" estão tirando os vídeos e apresentações dos jogos ou, em alguns casos, compactando o game junto com um software de descompactação.

O problema é que esta segunda alternativa aumenta ainda mais a incidência do laser sobre o disco, prejudicando seriamente o console. Portanto, evite adquirir CDs copiados, principalmente de jogos originalmente disponíveis em DVD como Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2 e Devil May Cry.

OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

Confira a lista dos 10 jogos mais procurados no mundo:

1º

Final Fantasy 10
Square

Ranking	Jogo	Produtora
2	Metal Gear Solid 2	Konami
3	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games
4	Devil May Cry	Capcom
5	WWF SmackDown!	THQ
6	Tony Hawk's 3	Activision
7	Silent Hill 2	Konami
8	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
9	Dynasty Warriors 3	Koei
10	Jak and Daxter	Sony

Fonte GameFaqs.com

Nutrimental

Nutrinho agora vem com Game Boy.

Certificado de Autorização CAIXA: 6-732/2001

Beber Nutrinho nunca foi tão divertido. Agora, além de mais sabor, você concorre a 50 "Game Boy Advance". Envie o código de barras de 5 (cinco) embalagens de Nutrinho (em pó ou tetra-pak) para a caixa postal 171, São José dos Pinhais/PR - CEP: 83005-370, juntamente com a resposta à pergunta: "Qual é o refresco do canudinho?". Não esqueça: coloque no envelope o seu endereço completo. Participe e boa sorte!

PROMOÇÃO NUTRINHO SABOR

GAME BOY ADVANCE

CAC: 0800 41 7648 • www.nutrinho.com.br

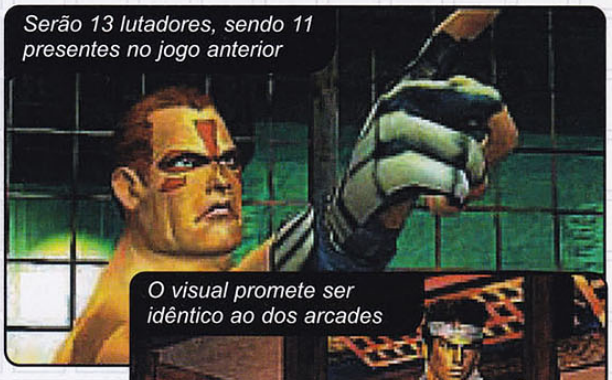
PREVIEW

Fique por dentro dos próximos lançamentos para PlayStation 1 e 2. Aqui você confere os títulos mais aguardados e que com certeza vão arrasar na sua tela

Virtua Fighter 4

O novo Virtua Fighter terá 13 lutadores e modos exclusivos de combate

Você poderá jogar contra adversários de todo o mundo


Serão 13 lutadores, sendo 11 presentes no jogo anterior

O visual promete ser idêntico ao dos arcades

Este lançamento será exclusivo para PlayStation 2

Vanessa Lewis é uma das novatas no game

Já está confirmado. O game Virtual Fighter 4, um dos maiores sucessos dos arcades, terá uma versão exclusiva para PS2. O jogo será lançado pela Sega, a produtora do falecido console Dreamcast, e está praticamente pronto.

Assim como nas versões anteriores, a pancadaria virtual vai rolar em ambientes 3D, só que com qualidade visual melhor do que a do terceiro episódio. Graficamente, o jogo será idêntico ao do arcade, porém terá modos exclusivos e novas opções de batalhas. Entre elas está um recurso especial que permitirá batalhas online com qualquer gamemaníaco do mundo.

Ao todo serão 13 lutadores disponíveis na tela de seleção, sendo 11 deles veteranos e dois novos. Os estreantes são o guerreiro Lei Fei e Vanessa Lewis, uma gatinha de tirar o fôlego. O detalhe é que todos os lutadores terão movimentos ousados e bem realistas. E ainda, dependendo da arena de batalha, você poderá recolher itens e objetos que serão úteis durante o combate. O título será lançado em março.

Ficha Técnica

Produtor: Sega

Previsão de Lançamento: Março - Japão • **Tipo:** Luta

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.sega.com

Plataforma PS2

Sled Storm 2

Vem aí uma corrida de trenó muito realista e cheia de surpresas

O game terá o visual mais realista da série

São seis pilotos diferentes, cada um com uma habilidade

Você poderá realizar mais de 30 manobras com o trenó

Velocidade, pistas acidentadas e muita adrenalina. Sled Storm 2 será lançado para PS2 e terá o visual mais realista da série. Você escolherá um dos diversos trenós disponíveis e deverá descer montanhas lotadas de neve, com obstáculos e perigosas surpresas. O título terá 12 montanhas diferentes, cada uma com uma desenho e dificuldade distinto. Os percursos estarão cheios de rampas, troncos e pedras que aparecem rapidamente no seu caminho.

Ao todo são seis personagens, cada um com habilidade, velocidade e peso diferentes. E além de encarar os adversários e chegar primeiro nas pistas, você poderá fazer mais de 30 manobras, o que aumenta bastante a sua pontuação total no final de cada prova. Sled Storm 2 estréia no primeiro semestre deste ano nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: Electronic Arts

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Estados Unidos • **Tipo:** Esporte

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.ea.com

Plataforma PS2

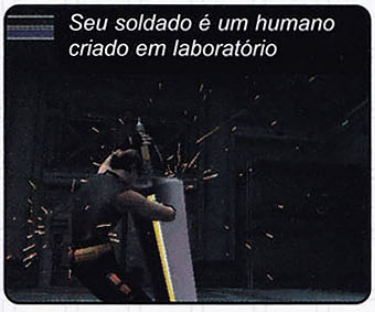
Eve of Extinction

Assuma o controle de um supersoldado e salve a sua namorada

Neste novo jogo de ação, você vai assumir a pele de Josh Calloway, um soldado especial que foi produzido em laboratório. Ele foi criado pela empresa Wisdom Incorporated para ser usado como arma biológica e destruir equipamentos blindados. O detalhe é que uma organização terrorista seqüestrou a namorada do soldado para deixá-lo vulnerável. Portanto, a sua missão é acabar com os bandidos e salvar a sua amada.

Para isso, o herói poderá usar várias armas como um machado, arco e flecha, lâminas e outros equipamentos de ataque. E conforme a missão, Josh terá que usar poderes especiais inéditos para encarar vários inimigos ao mesmo tempo. O game está previsto para março deste ano e deve detonar.

Você comanda um soldado e deve salvar sua amada


Seu soldado é um humano criado em laboratório

Ficha Técnica

Produtor: Eidos Interactive

Previsão de Lançamento: Março - Estados Unidos • **Tipo:** Ação

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.eidos.com

Plataforma PS2

V-Rally 3

O PS2 terá um excitante rally com o melhor visual de todos os tempos

Os carros apresentam até os logotipos de patrocinadores

O jogo promete ser o melhor título de rally

Aguarde a bandeirada de largada e acelere forte. A Infogrames já está preparando um game de rally que promete ser o título de corrida mais realista da produtora. V-Rally 3 será exclusivo para PS2 e terá novos carros, pistas mais ousadas e visual alucinante. Você correrá em trechos chuvosos com muita lama e pistas cheias de buracos. Será um verdadeiro teste de resistência, velocidade e reflexos.

E tudo a bordo de veículos superdetalhados e com as logomarcas do patrocinadores. Para garantir a qualidade das imagens, a produtora está usando 16 mil polígonos para criar cada carro. Para completar o visual, o título terá efeitos de poeira, neblina e luminosidade. V-Rally 3 estréia ainda no primeiro semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Infogrames

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Europa • **Tipo:** Corrida

Número de Jogadores: 4 • **Na Internet:** www.infogrames.com

Plataforma **PS2**

TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na Grande São Paulo

Peça já a sua previsão de lançamento!

Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A.

PREPRINT

PlayStation 2

CONSULTE !!!

NETUNIA

Escolha a forma de pagto.

AMEX 6 Vezes VISA 3 Vezes

ou Financiado em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

TELEVENDAS

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

Fone: (11) 3825 7600 Fax: (11) 3825 7653 Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

PlayStation 2
é na CAMARA GAMES

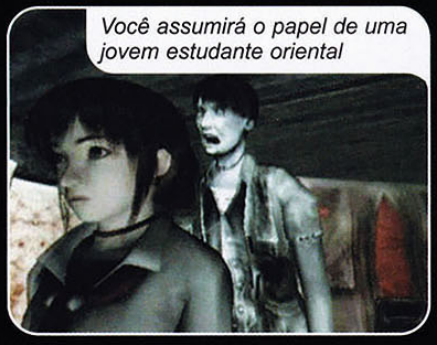
A Camara Games tem consoles, jogos (PlayStation 2) e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

Enviamos para todo o Brasil

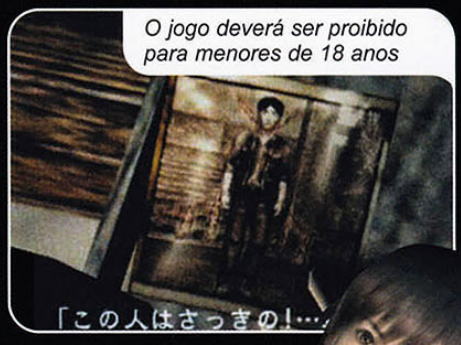
Rua 25 de Março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822

Zero

A luz se apagou e a única coisa que você escuta é um choro. Vem aí o game mais apavorante do planeta



Você assumirá o papel de uma jovem estudante oriental



O jogo deverá ser proibido para menores de 18 anos

Esqueça todos os jogos de ação e terror que você já viu. Zero, também conhecido como Project Zero, será o título de suspense definitivo e deverá estar entre os seus games preferidos de PS2. O game está praticamente finalizado e, ao que tudo indica, será proibido para menores de 18 anos.

A Tecmo, a mesma produtora da série de pancadaria Dead Or Alive, promete impressionar com um clima de suspense carregado, vozes e gritos macabros e imagens pesadas. Para que você tenha uma idéia, jogos como Silent Hill não chegam nem perto do que Zero vai oferecer.

Suspense Total

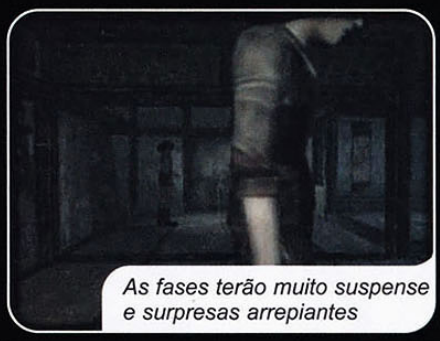
No game você controla Miku Hinasaki, uma garotinha oriental de 17 anos. Ela ainda é uma estudante e por isso veste um uniforme colegial durante todo o game. O objetivo de Miku é encontrar o seu irmão desaparecido e ela fará de tudo para conseguir isso, inclusive encarar estranhas formas de vida.

Tudo começa quando, após um dia rotineiro na escola, a garota entra em uma mansão abandonada. Ela explora o local e descobre algumas pistas sobre o paradeiro de seu irmão, como fotos e

Será o título mais macabro de todos os tempos

Para capturar os fantasmas, Miku usa uma máquina fotográfica

A missão da heroína será procurar seu irmão desaparecido


As fases terão muito suspense e surpresas arrepiantes

documentos. Mas a nossa heroína nem sonha com o perigo que está prestes a enfrentar.

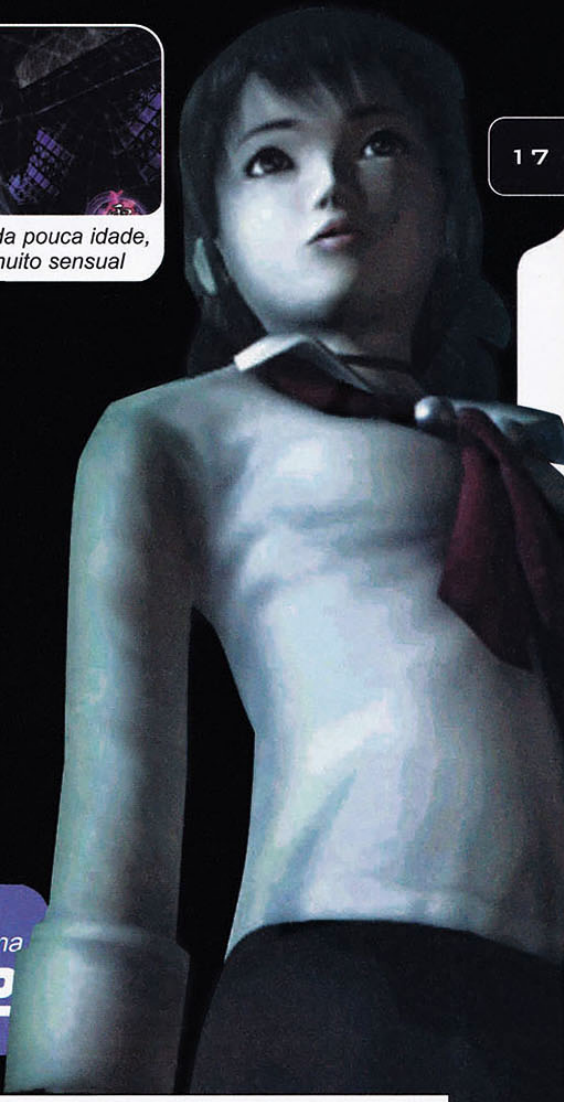
A mansão está infestada de espíritos de pessoas que viviam no local e em outras casas da cidade. Os fantasmas têm aparência humana e surgem repentinamente na frente da personagem. Alguns voam com o corpo semi-flexionado e de cabeça para baixo. Outros flutuam como se estivessem se arrastando no chão. É assustador!

Para encarar estes inimigos, a garota usa uma espécie de máquina fotográfica que tranca as almas dos fotografados no seu interior. Entretanto, em algumas situações, a heroína não terá outra alternativa a não ser correr, já que o filme da máquina é limitado e os inimigos infinitos. E tudo isso vai rolar com perspectiva em terceira pessoa e ângulos escolhidos a dedo, com câmeras fixas em pontos estratégicos do cenário.

Assim como em Silent Hill 2, durante a maior parte do game o jogador ficará no escuro, tendo apenas o luar ou uma lanterna para iluminar seu caminho. Zero está praticamente pronto e tem previsão de lançamento para o primeiro semestre deste ano, no Japão. A versão americana será lançada alguns meses depois com o nome de Fatal Frame.

As cenas entre as fases serão um show a parte

Apesar da pouca idade, Miku é muito sensual



JOGOS DE ARREPIAR

Conheça os games mais macabros que foram lançados para PS1 e PS2:

Jogo	Produtor	Console
Alone In The Dark: The New Nightmare	Infogrames	PS1
D	Acclaim	PS1
Devil May Cry	Capcom	PS2
Evil Dead: Hail to the King	THQ	PS1
Galerians	Crave	PS1
Parasite Eve	Square	PS1
Parasite Eve 2	Square	PS1
Resident Evil	Capcom	PS1
Resident Evil 2	Capcom	PS1
Resident Evil 3	Capcom	PS1
Resident Evil X: Code Veronica	Capcom	PS2
Silent Hill	Konami	PS1
Silent Hill 2	Konami	PS2

Ficha Técnica

Produtor: Tecmo

Previsão de Lançamento: 1º Trimestre - Japão • **Tipo:** Ação/Terror

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.tecmo.com

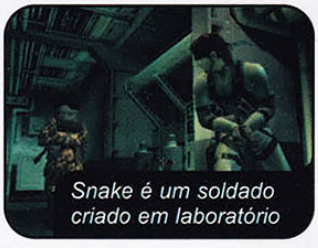
Plataforma **PS2**

Metal Gear: A História

Saiba como começou a saga Metal Gear e fique por dentro de detalhes nunca publicados

O Metal Gear do PS2 é o que tem o melhor visual

Aqui você vê a primeira aparição de Solid Snake


Snake é um soldado criado em laboratório

O primeiro jogo tinha gráficos simples e em 2D

Metal Gear 2 tem cenas de cinema e belo visual

Por Julio Wecchi

Ele é praticamente invencível e consegue se infiltrar em bases secretas de segurança máxima. É o pior pesadelo para terroristas e inimigos malucos. Muitos dizem que ele não é humano, pois foi "fabricado" em laboratório e ninguém conseguiu capturá-lo. Sim, estamos falando de Solid Snake, um superagente que se tornou um dos maiores heróis do mundo dos games desde que a Konami lançou o primeiro Metal Gear para os computadores MSX.

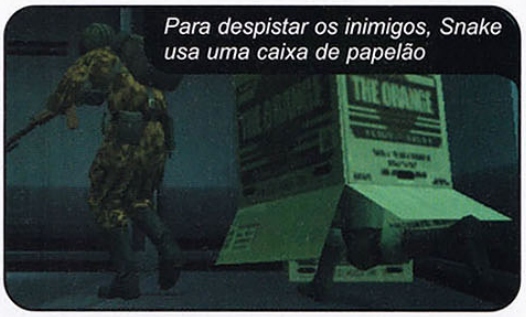
Nostalgia pura

Entretanto, boa parte das pessoas só tiverem um primeiro contato com o herói nos jogos para PS1 ou PS2. São poucos os que ouviram falar do episódio original, o Metal Gear que inspirou toda a série de games com o agente Snake (inclusive Metal Gear 2: Sons Of Liberty, cujo roteiro detonado você conferiu na edição 26 da

Revista Dicas & Truques para PlayStation).

O primeiro game era simples, com gráficos bidimensionais e jogabilidade limitada. Porém, trouxe o mesmo ingrediente que é usado até hoje em todos os games: tática de espionagem. O personagem principal era o mesmo Snake de hoje e o seu objetivo era invadir uma base terrorista sem ser percebido pelos guardas.

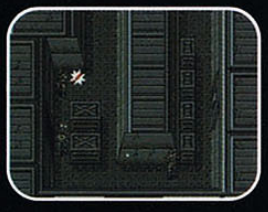
A essência do jogo continua idêntica. A única diferença é que a tecnologia 3D do títulos atuais deu mais vida aos games e fez com que eles passassem a integrar a lista dos jogos mais populares do mundo. Confira agora a lista completa dos jogos Metal Gear e curiosidades inéditas sobre os games.



Para despistar os inimigos, Snake usa uma caixa de papelão

OS JOGOS DA PRIMEIRA GERAÇÃO

Conheça os primeiros jogos da série e os títulos clássicos que ainda não usavam visual 3D:



Metal Gear
Console: MSX
Ano de lançamento: 1987
Este jogo foi o primeiro da série e deu vida a todos os outros títulos Metal Gear. Nele, Solid Snake, um agente geneticamente modificado e integrante do grupo secreto Fox Hound, tem a difícil missão de penetrar secretamente em uma base chamada Outer Heaven para destruir uma perigosa máquina nuclear, conhecida como Metal Gear.

A máquina é na verdade um poderoso robô com um tipo de ataque invencível. E além de destruí-la, nosso herói precisa resgatar Grey Fox, um agente das forças especiais de Snake que desapareceu misteriosamente.

Por causa das limitações da plataforma MSX, este game foi produzido em 2D, com gráficos simples e número reduzido de cores. Mesmo assim, na época de seu lançamento, o game estourou as vendas. É um verdadeiro clássico!

Metal Gear
Console: NES, o Nintendinho
Ano de lançamento: 1988
Quase um ano depois do lançamento do primeiro game, o Nintendinho recebeu uma versão exclusiva de Metal Gear com a mesma história do game anterior.

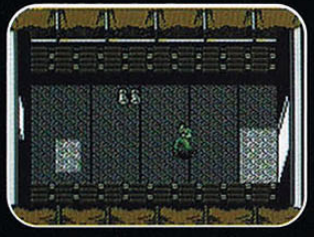
Mas apesar de ter sido lançado depois da versão original, este título trouxe visual mais simples, principalmente no que se refere aos cenários. Entretanto, a jogabilidade era praticamente a mesma da do título anterior.

Metal Gear 2: Solid Snake
Console: MSX 2.0
Ano de lançamento: 1990
O segundo episódio de Metal Gear estreou no computador MSX 2.0, uma versão melhorada do MSX. Batizado de Metal Gear: Solid Snake, o game trouxe uma história ainda mais elaborada, com uma trama cheia de detalhes.

O cientista Kio Marv, que desenvolvia um projeto de um combustível especial, desapareceu misteriosamente. O combustível pesquisado, que era chamado de OLIX, era praticamente infinito e não poderia cair em mãos erradas.

O agente Solid Snake, o principal membro da equipe Fox Hound, foi escolhido para encontrar o paradeiro do cientista. Porém, mais adiante, o herói descobriria que o projeto Metal Gear não foi destruído e a ameaça continuava.

Metal Gear 2: Snake's Revenge
Console: NES, o Nintendinho
Ano de lançamento: 1990



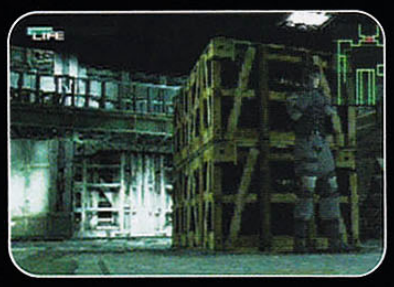
Em sua segunda aventura no Nintendinho, Snake recebeu a missão de penetrar na base secreta do general Higharolla Kockamame e destruir o projeto Metal Gear que estava sendo desenvolvido no local. O detalhe é que a base tinha centenas de câmeras escondidas e um sistema de segurança de alto nível, com milhares de guardas posicionados em pontos estratégicos. É sem dúvida nenhuma um dos piores desafios de Solid Snake na geração 2D.

Metal Gear Solid
Console: Game Boy Color
Ano de lançamento: 2000

Também chamado de Metal Gear Ghost Babel, este game foi o último da geração 2D. Desta vez, Snake foi chamado pelo governo dos Estados Unidos para descobrir o paradeiro de terroristas que estavam trabalhando no projeto Metal Gear. O agente precisava passar por guardas, câmeras e inimigos que apareciam de surpresa. O título traz o melhor visual, com cenários coloridos e alguns detalhes inéditos. E tudo isso com mais de 150 missões diferentes disponíveis no Modo VR Training.

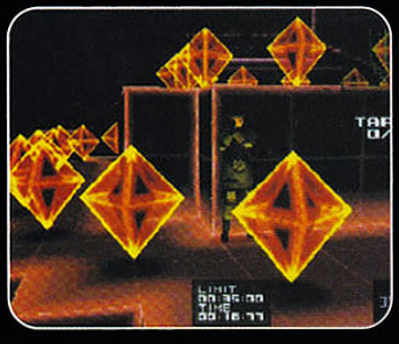
A GERAÇÃO 3D

Confira os games da série Metal Gear que iniciaram um novo conceito em jogabilidade e realismo:



Metal Gear Solid
Console: PS1
Ano de lançamento: 1997
Desta vez, Snake deve penetrar secretamente em uma base localizada no Alasca. O local foi tomado pelo grupo terrorista Sons Of Big Boss, que é liderado por Liquid Snake. Ele é o irmão genético de Solid Snake e está trabalhando a favor do crime organizado.

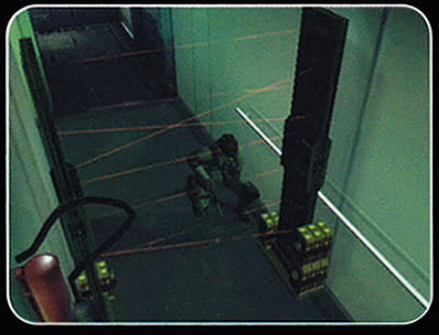
Portanto, Snake deverá encarar novos inimigos e destruir Metal Gear Rex, o novo protótipo nuclear que está em poder de terroristas. O game é todo em 3D, com gráficos detalhados e vídeos alucinantes que surgem para explicar a trama. O título é considerado o melhor jogo de ação disponível para PS1.



Metal Gear: The VR Missions
Console: PS1
Ano de lançamento: 1999
Também conhecido como Metal Gear Solid Integral, é um pacote especial que complementou o game Metal Gear Solid, lançado para PS1. O título traz alguns segredos adicionais e novos modos de jogo, entre os quais o VR Missions. Nele, existem mais de 300 missões diferentes para Snake enfrentar, todas em cenários desenhados com linhas coloridas iguais às dos simuladores de realidade virtual. É um pacotão indicado principalmente para os gamemaníacos que detonaram o título anterior para PS1.

Metal Gear Solid
Console: PC
Ano de lançamento: 2000
Uma versão adaptada do jogo Metal Gear Solid, do PS1, com a mesma história e número de missões. Este lançamento permitiu que os usuários de PC também desfrutassem de um dos melhores jogos do planeta.

Além disso, o game trouxe melhores gráficos e visual muito mais detalhado. Dependendo da placa de vídeo que o usuário tiver instalada em seu computador, os personagens ficam quase reais.



Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
Console: PS2
Ano de lançamento: 2001
O último Metal Gear foi lançado em DVD para PS2. O jogo traz o melhor visual da série e vídeos superdetalhados. Além disso, a trilha sonora é animal, principalmente a música de abertura. Sem contar a jogabilidade incomparável, que foi muito bem adaptada ao Dual Shock 2, o controle oficial do PS2.

Este é único título no qual você controla outro personagem além de Snake. Trata-se de Raiden, um agente especial com habilidades limitadas. Já a história é a continuação de Metal Gear Solid.

Após a destruição do Metal Gear Rex, a equipe de Snake descobre que uma organização secreta americana desenvolveu uma nova arma nuclear com poder ainda maior: o Metal Gear Ray.

O novo robô é uma ameaça para o nosso planeta e não deve cair em mãos erradas. Portanto, Snake deve entrar secretamente em um navio militar que transporta uma unidade do Metal Gear Ray, tirar fotos do armamento e apresentar este perigoso projeto ao mundo.

Porém, o navio é invadido por terroristas russos e mais tarde por Revolver Ocelot, um antigo inimigo de Snake. É pura adrenalina!

O COMPUTADOR QUE DEU VIDA

Os gamemaníacos mais jovens provavelmente não ouviram falar na plataforma MSX, que recebeu o primeiro game Metal Gear. Trata-se de um computador lançado no Brasil em meados de 1985, pela Gradiente. O micro foi uma grande sensação na época, já que tratava-se de um "supercomputador" de 8 bit.

Neste mesmo período surgia no Japão um modelo mais poderoso, o MSX 2.0, que em 1990 receberia o segundo Metal Gear. O equipamento era mais moderno que seu antecessor e tinha no mínimo 64 KB de memória RAM, 64KB de memória de vídeo e velocidade superior

Além disso, ele vinha com uma placa de vídeo Yamaha que podia trabalhar com 256 cores simultâneas. Tudo controlado pelo sistema operacional MSX Basic V2.0, que era compatível com os softwares do MSX antigo.

O CRIADOR

Nos bastidores, existe um "agente especial" responsável pelo herói Solid Snake: Hideo Kojima. Ele foi o diretor da equipe de produção de todos os jogos da série Metal Gear e é o pai de todos os personagens, inclusive de Solid Snake.

Hideo criou a história, as tramas e cuidou de todos os ângulos das câmeras, principalmente na versão do game para PlayStation 2. E isto não aconteceu por acaso. O pai de Snake é formado em cinema.

Foi ele quem teve a brilhante idéia de criar um título que misturasse ficção e muita ação em uma plataforma de computador, o MSX.

O PROJETO METAL GEAR

O primeiro modelo do projeto Metal Gear foi construído para ser uma espécie de tanque de guerra com duas pernas. Isto o tornaria um veículo mais rápido, versátil e capaz de explorar qualquer tipo de terreno, inclusive de andar sob a água. Ele era um robô gigante com um visual que misturava as características de um homem com as de um inseto. Os modelos mais recentes contavam com oito pequenas ogivas nucleares que poderiam causar danos incalculáveis, já que tinham o mesmo poder de uma bomba atômica.

O braço direito do robô traz um canhão que utiliza um campo magnético, duas metralhadoras de grande porte e um disparador laser para acertar os alvos mais próximos. Além disso, o Metal Gear conta com um sistema bélico que permite disparar vários mísseis de uma só vez, todos teleguiados e controlados por computador. Já o braço esquerdo do veículo tem um radar de longo alcance que permite acompanhar e rastrear os movimentos de pessoas e veículos inimigos.

A cabine de pilotagem fica praticamente na cabeça do robô, em uma área blindada e extremamente protegida. Os controles foram produzidos com realidade virtual e, para pilotar o robô, o piloto utiliza uma luva especial que faz com que cada movimento do seu corpo envie um comando diferente para o Metal Gear. Por isso, pilotar o robô não é tarefa para qualquer agente e exige muita habilidade.

Ao longo dos jogos, o Metal Gear passou por duas transformações: Metal Gear Rex e Metal Gear Ray, sendo que o último modelo, presente no game do PS2, é o mais moderno e o que tem o maior poder de ataque. É por isso que vários grupos terroristas estão atrás dele.

O Metal Gear é um robô blindado que conta com armas nucleares

Silent Hill 2

Confira o roteiro exclusivo que separamos para você e assista ao melhor final do segundo episódio de Silent Hill

Detonado

A cidade está infestada de estranhas criaturas

Os vídeos entre as fases são de arrasar

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Marcio de Lima

Você pediu e a Revista Dicas & Truques para PlayStation atendeu. Foram tantas as cartas, os fax e e-mails implorando por dicas de Silent Hill 2 que nós não tivemos outra alternativa a não ser publicar um roteiro completo deste que é considerado um dos títulos mais assustadores e sinistros do PlayStation 2.

O game traz cenários escuros, criaturas macabras, personagens sinistros e uma trilha sonora de arrepiar. Tudo com animações superdetalhadas.

"Minha esposa não morreu"

Você assume o papel de James Sunderland, um homem muito triste que perdeu a razão de viver após a morte de sua esposa, Mary Shepherd Sunderland. Três anos depois do incidente, James recebeu uma carta escrita por Mary marcando um encontro em um "lugar especial", na estranha cidade de Silent Hill.

Surpreso, o personagem vai até a cidade e encontra várias pessoas, inclusive uma mulher chamada Maria, que é muito parecida com sua falecida esposa. James então começa a procurar sua mulher pela cidade sem sequer imaginar o sufoco pelo qual terá que passar para descobrir a trama na qual se meteu.

A ação de Silent Hill 2 acontece com perspectiva em terceira pessoa e você pode explorar quartos, veículos, móveis e objetos. Os comandos lembram um pouco os controles de Resident Evil, porém trazem ajustes precisos e rotações de câmera. Confira agora o detonado do jogo com todos os passos que você precisa. O roteiro foi feito usando o nível "Normal" de dificuldade. Boa sorte!

Controles

✖	Ação
●	Desligar a lanterna
▲	Mapa/Sair do inventário
R1	Desviar para a direita
R2	Preparar arma
R2 + ✖	Atacar
L1	Desviar para a esquerda
L2	Ajustar câmera
L3	Movimentação
Select	Pausar
Start	Inventário

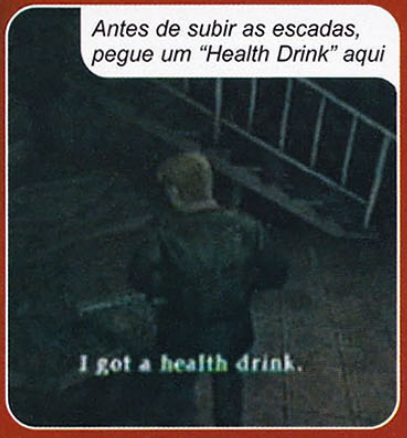
DICAS BÁSICAS

1 – Economize munição usando o taco para golpear os inimigos. Entretanto, no caso dos monstros maiores, é recomendável que você os acerte com uma arma de fogo, sempre mantendo distância.
2 – Durante o jogo, consulte o mapa para acompanhar a posição do seu personagem. Use ▲ para ver sua localização e outros dados.
3 – Fique atento, pois alguns códigos e senhas importantes mudam conforme o seu desempenho, como o tempo, o número de inimigos e a dificuldade. Por isso, acompanhe atentamente o nosso roteiro e anote os números que aparecem na tela.

Saia do banheiro e pegue o mapa que está no carro

RUMO AO TERROR

Você começa o jogo em um banheiro. Saia e pegue o mapa da cidade de Silent Hill no carro. Siga pelo único caminho disponível, perto do furgão. Na metade do percurso, você verá um poço que permite salvar o game em seu Memory Card. Desça mais um pouco e encontre o cemitério. Você verá uma animação de James conversando com Angela. Após o diálogo, procure um portão perto da capela. Entre por ele e passe por uma caminhonete verde. Mais adiante, observe uma placa com os dizeres: "Silent Hill Ranch". Siga por este caminho, passe por mais um portão e chegue à perigosa cidade.



Antes de subir as escadas, pegue um "Health Drink" aqui

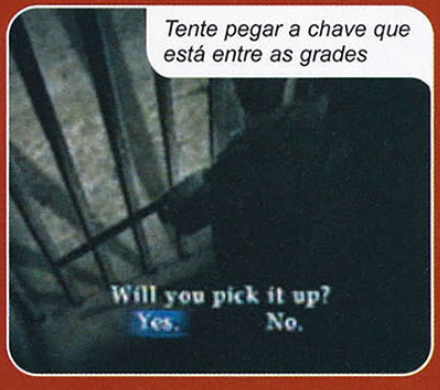
O APARTAMENTO SOMBRIO

Ao entrar no "Wood Side Apartament", você está no "1F", o primeiro andar. Pegue o mapa no quadro ao lado e recolha o "Health Drink". Você verá uma porta azul perto da escada, grave muito bem este local, pois você terá que voltar aqui mais adiante. Suba as escadas e vá para o segundo andar, o "2F".

Siga o rastro de sangue que aparece na rua

A MARATONA DO MEDO

Olhe o mapa (aperte ▲) e veja a sua localização. Siga até o final e pegue a rua "Sanders". Vire à direita e observe as marcas de sangue no chão. Corra pela rua "Lindsey" e siga sempre em frente. Entre na primeira quebrada à direita, em uma viela chamada "Vachss". Siga por ela até o final. James verá uma grade. Passe por ela e pegue dois "Health Drinks" para recarregar a sua energia. Atravesse o portão, caminhe pelas ruas de terra e em seguida aproxime-se dos tambores e de um túnel bloqueado com uma cerca de madeira.



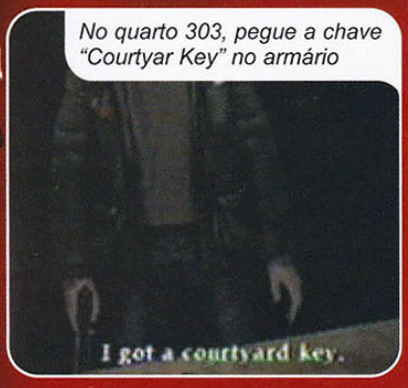
Tente pegar a chave que está entre as grades

Quando James entrar pela porta, vire à direita e veja uma lavanderia com duas máquinas de lavar e um triturador de lixo. Memorize também este lugar, pois você terá que voltar aqui futuramente. Siga pelo corredor até a penúltima porta. Entre no quarto 205 e observe que há um manequim com uma lanterna. Examine-o e pegue a lanterna. Mate um monstro e acesse o mapa do local. Agora isso é possível graças à lanterna que você pegou. Corra para o quarto 210, mate dois monstros e pegue munição. Vá para o terceiro andar, o "3F". Aproxime-se da grade e tente pegar a chave. Confira a animação e conheça a pestinha Laura.

Entre neste trailer e pegue o mapa que está no sofá

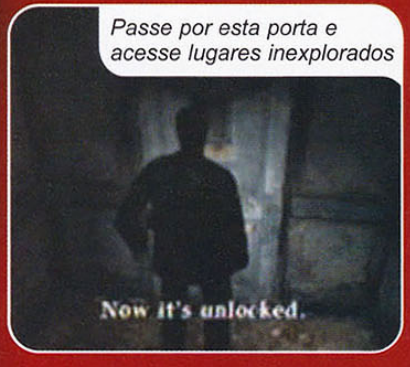
Quando o seu personagem encostar na cerca, aperte ✖ e veja uma fantástica animação. É a primeira cena arrepiante do game. Em seguida, mate o monstro segurando R2 e apertando ✖. Saia do local e volte para a rua "Lindsey". Passe pela rua "Sanders" e vá para a rua "Saut". No final desta rua, observe um trailer. Entre e examine o mapa em cima do sofá. O mapa apresentará um círculo no "Nelly,s Bar". Vá até o local, entre pela porta que está ao lado do telefone público e pegue outro mapa no balcão. Agora o mapa mostra uma interrogação na viela "Martim". Corra para lá e pegue mais dois "Health Drinks". Recolha a chave "Apartament Gate Key", que está ao lado do corpo, e observe novamente o mapa. Note que há um círculo no "Wood Side Apartament". Vá para lá e use a chave no portão que está perto de um container de lixo.

Vá ao quarto 301 e pegue a Handgun que está no carrinho de compras. Volte para o "2F" e vá ao quarto 208. Examine o corpo na poltrona e pegue a chave "Key To Room 202". Corra até o quarto 202 e veja muitas borboletas voando. Aproxime-se do buraco na parede e examine-o. Pegue a chave "Clock Key", volte para o quarto 208 e prepare-se para encarar um quebra-cabeça. Você terá que empurrar o relógio que está tampando uma passagem secreta. Para isso, observe os nomes "Henry", "Midred" e "Scott", que estão marcados na parede oposta ao relógio. Estes nomes representam os ângulos dos ponteiros que marcam as horas, minutos e segundos, respectivamente. Portanto, você deverá alterar os ponteiros do relógio seguindo as indicações das palavras que estão na parede.



No quarto 303, pegue a chave "Courtyar Key" no armário

7 Use a chave "Clock Key" para abrir a tampa do relógio e ajuste a hora para 9:10.Você escutará um barulho. Posicione James à direita do relógio e aperte ✖ para empurrá-lo. Escolha a opção "Yes" para concluir a operação. Entre na passagem secreta e acesse o quarto 209. Vasculhe tudo e pegue um Health Drink. Salve o game e saia pela outra porta. Vá para a escada e suba para o terceiro andar, o "3F". Você poderá entrar nos quartos 303 e 307. Vá para o 307 e veja a animação. Pegue a chave "Courtyar Key" que está armário. Corra para o quarto 303 e pegue a chave "Fire Escape Key" perto da grade. Agora vá para o quarto 303 e tome cuidado.



Passe por esta porta e acesse lugares inexplorados

10 Destranque a porta azul que está neste mesmo andar e vá para o segundo andar. Use a chave "Fire Escape Key" na porta que fica no final do corredor, perto do quarto 201. Em seguida, veja a animação de James passando para o outro lado, uma área que você ainda não explorou. Você está na outra parte do hotel. Aqui não tem mapa. Por isso preste muita atenção na localização das portas. Neste quarto há um cofre que deve ser aberto. Para fazer isso, examine o vaso sanitário e anote o código que aparece. Ele é a senha para abrir o cofre (19 →→ 08 ←← 13 →→ 18).

8 Pegue todos os itens disponíveis no quarto e saia. Siga pela direita e entre na porta ao lado do quarto 305, no final do corredor. Você sairá perto de uma escada. Desça até o final, veja uma porta caída e siga em frente. Em seguida, pegue o "Canned Juice" e as latinhas de refrigerante. Saia agora pela porta dupla e vá para o pequeno beco que fica entre as portas principais do hotel. Guarde muito bem este local, pois será muito importante voltar aqui mais adiante. Entre pela porta dupla (lado direito) e salve seu progresso. Suba as escadas e vá para o andar "2F".

Esta é uma das senhas que você deve usar neste cofre

11 Aproxime-se do cofre. Posicione o aparato no número 19, gire-o para a direita até o número 8 e em seguida para a esquerda até o 13. Rode o objeto para a direita até alcançar o número 18. Pronto, o cofre foi aberto com sucesso. Pegue todas as munições e saia do local. Caso esta senha não funcione, vá até o vaso sanitário e confira a combinação, pois o password pode mudar conforme o game. Isso é normal, pois o código muda aleatoriamente. Entre na antepenúltima porta do lado esquerdo do corredor. Você verá uma placa com a palavra "Exit". Passe por ela, vire à esquerda e pegue o mapa que está no chão. Desça e acesse a área "Blue Creek Apartament 1F". Ufa!

Na lavanderia, jogue o "Canned Juice" neste local

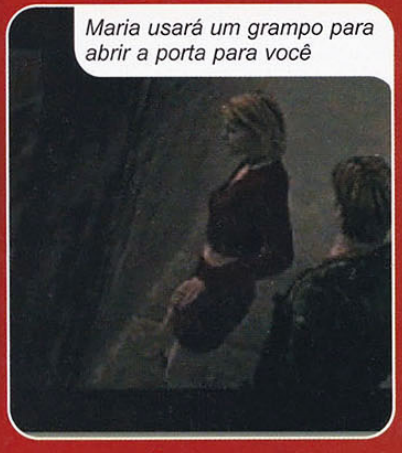
9 Vá para a lavanderia que fica ao lado do quarto 203 e use o "Canned Juice" no triturador de lixo. Volte para o beco e pegue a moeda "Coin Old Man". Ela é a primeira das três que você deve recolher. Lembra-se daquela porta azul que estava trancada perto da escada? Vá até ela e use a chave "Courtyar Key". Entre e corra para a esquerda. Mate os três monstros que estão na piscina e pegue mais uma moeda ("Coin Snake"). Agora siga pela esquerda até encontrar uma porta. Passe por ela e saia no corredor. Fique esperto nesta parte. Entre no quarto 101 e recolha todos os itens disponíveis que você pode pegar. Confira a animação com o gorducho Eddy e vá para o quarto 104. Mate um inimigo e leia a revista que está em cima do balcão. Isso é muito importante.

12 Vá até o quarto 109, pegue a munição e entre na porta branca. Após a animação, James estará com a faca de Angela, que não será muito útil. Pegue a última moeda "Coin Prisioner" e vá para o quarto 105. Prepare-se para enfrentar mais um quebra-cabeça. Neste quarto, você encontrará uma arca com cinco encaixes para colocar as moedas que você pegou. Dois encaixes ficarão vazios e a ordem das moedas varia conforme a dificuldade do game. Modo Easy: "Coin Old Man", vazio, "Coin Snake", vazio, "Coin Prisoner". Modo Normal: vazio, "Coin Old Man", "Coin Prisoner", vazio, "Coin Snake". Modo Hard: vazio, "Coin Old Man", vazio, "Coin Snake", "Coin Prisoner". Quando a arca for aberta, recolha a chave "Line House Key" e volte para o segundo andar. Use esta chave no quarto 209, passe pela sacada e vasculhe o local. Pegue a munição e a chave "Apartament Stair Way Key". Saia do quarto e use esta chave na última porta do corredor. Veja a animação e enfrente o primeiro chefe do jogo. É baba!

Quando o chefe for embora, espere a água baixar

CHEFE CABEÇA DE LATA

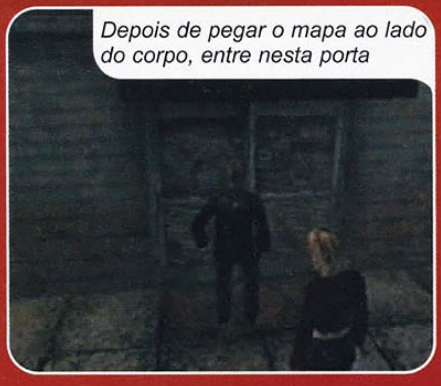
13 Este chefe é muito fácil de vencer. Ele se movimenta muito devagar e, se você for rápido, seu personagem não será atingido. Basta atirar no "cabeça de lata", sempre mantendo distância. Ele vai andar em sua direção. Atire até que ele vá embora. Quando isso acontecer, a água que estava impedindo a passagem escoará. Desça pela passagem que surgiu e atravesse a porta. Você estará nas ruas da cidade.



Maria usará um grampo para abrir a porta para você

A BOATE DESERTA

16 Vire à esquerda no corredor, vá até o final e veja mais uma animação surpreendente. Depois disso, volte um pouco e tente abrir a porta. Você não conseguirá liberar a passagem. Maria abrirá o portão para você usando um grampo. Entre na passagem e observe o local. Você está no "Heaven's Night". Suba as escadas e entre pela porta verde. No bar, pegue um "First Aid Kit" (você vai precisar dele) sobre a cadeira e saia pela outra porta. James está na rua "Carroll". Siga à direita, pois o caminho da esquerda está bloqueado. Mais adiante, confira uma animação de Laura fugindo para o hospital e entre na mesma porta que ela entrou.



Depois de pegar o mapa ao lado do corpo, entre nesta porta

NAS RUAS DE SILENT HILL

14 Prepare-se para enfrentar uma noite terrível. Logo de cara, pegue um "First Aid Kit" no chão e olhe o mapa. Veja que você está em um pequeno corredor. Siga em frente e veja mais uma animação com a pequena Laura. Continue seguindo em frente até o "Rosewater Park". Avance e siga pelo único caminho à esquerda. Encontre Maria. Continue andando, vire à esquerda e siga em frente. Vá até a avenida "Nathan". Maria o seguirá. Chegando lá, pegue o caminho da direita e corra o máximo que puder. Ignore os monstros. No final da rua, pegue o mapa que está ao lado do corpo (no chão) e a munição para a arma. Agora o mapa mostrará o próximo local para onde você deve ir: o "Petes Bowl-O-Rama".

Recolha aqui a chave "Purple Bull Key"

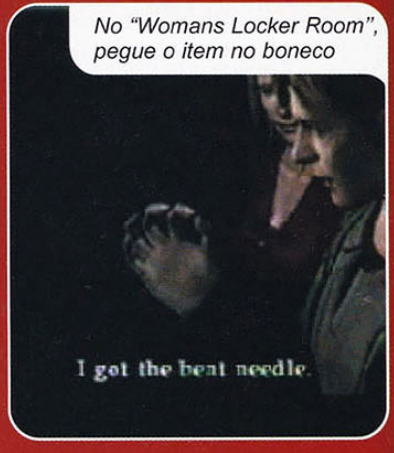
HOSPITAL BROOKHAVEN

17 Pegue o mapa na lousa (do lado esquerdo) e entre na sala "Reception Office", que está à sua frente.Siga pela única porta à esquerda e examine os papéis que estão ao lado da máquina de escrever. Pegue a chave "Purple Bull Key" e salve o game. Entre na sala que está perto do "Examining Room 2" e saia usando as escadas. Suba para o "2F", vá para o "Mens Locker Room, examine a jaqueta pendurada no armário e pegue a chave "Examination Room Key". Saia, volte para "1F" e vá até o "Examining Room". Pegue o código 7335 que está na lousa, perto da outra porta. Este password será usado mais adiante.

Nesta animação você vê Eddie e Laura comendo pizza

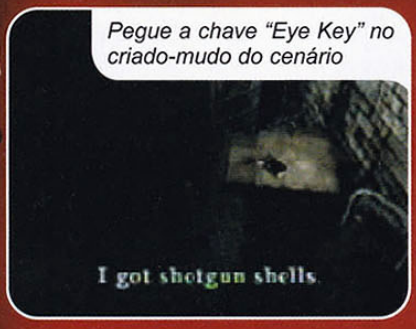
O BOLICHE DIABÓLICO

15 Ao chegar, entre pela porta azul que está ao lado do telefone público. Maria ficará esperando por você do lado de fora. Não se preocupe com isso. Passe pela porta à esquerda e veja a animação. Você estará em uma sala. Entre no local pela porta e, em seguida, saia pela mesma porta pela qual Laura passou. Você está do lado de fora novamente. Vire à direita e encontre Maria. Vire novamente à direita e caminhe pelo estacionamento até o fim. Atravesse o portão e prepare-se.



No "Womans Locker Room", pegue o item no boneco

18 Volte ao andar "2F", entre no "Womans Locker Room" e examine o ursinho que está em cima da mesa. Pegue o "Bent Needle" e a "Shotgun" no armário. Saia e, ainda neste andar, entre na porta que está perto das escadas (você já passou por lá). James vai aparecer em frente ao "Rest Room". Entre na "Examining Room 3" e pegue um "First Aid Kit". Examine a máquina de escrever para pegar mais um código (2761) e fique ligado nos inimigos. O password pode mudar conforme o game. Por isso anote a senha em um papel ou confira o documento no inventário.

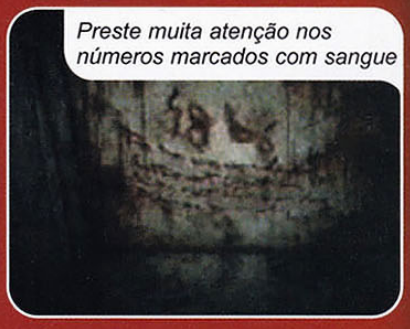


Pegue a chave "Eye Key" no criado-mudo do cenário

19 Entre na sala "M2" e pegue a chave "Lapis Eye Key" no criado-mudo. Recolha munição para a "Shotgun", saia da sala e vá para a "M3". Mate uma enfermeira monstra, recolha munição para a "Handgun" e um "Health Drink". Estes itens não podem faltar em seu inventário. Agora corra para a sala "M6", mate mais uma enfermeira, pegue um "Health Drink" e munição para a shotgun. Volte para as escadas e vá ao andar "3F". Mate duas enfermeiras que estão no final do corredor e pegue um "First Aid Kit" perto da escada móvel.

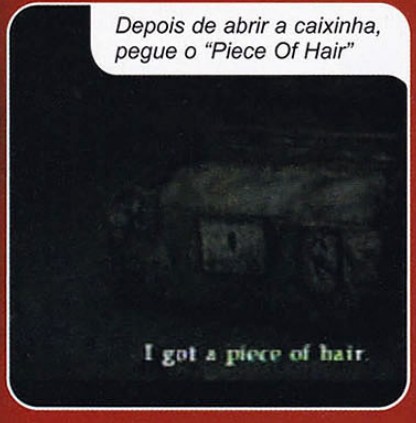
Maria ficará na cama. Pegue a chave Roof Key neste local

20 Corra para a porta dupla, perto do local por onde você saiu. Você se lembra do código na lousa? Use-o agora na porta para liberar a passagem. Não tem segredo. Entre na sala "S3" e veja mais uma animação de tirar o fôlego. Pegue a chave "Roof Key", ao lado da cama em que Maria está deitada. Siga para a sala "S11". Assim que seu personagem entrar neste quarto, pegue um "Health Drink" e salve o game no Memory Card. Volte para a escada, suba até o final e entre na porta que tem as escritas "RF". Você está no telhado do hospital. Examine a porta e veja a animação. Feito isso, você será jogado no "Special Treatment Room".



Preste muita atenção nos números marcados com sangue

21 Entre na porta azul e examine o sangue que está na parede. Observe que as marcas formam alguns números. É o código 5529, que será muito importante mais adiante. Saia deste lugar e vá para a sala "S14". Chegou a hora de usar as chaves e os códigos que você pegou. Nesta sala, você verá uma caixinha bem fechada em cima da cama. Você terá que usar as duas chaves e os códigos para abri-la. Para isso, use a chave "Lapis Eye Key" e a "Purple Bull Key". Agora coloque o código que você pegou na máquina de escrever. Use o outro código que você viu marcado com sangue na parede do cadeado da esquerda. A porta será aberta automaticamente.



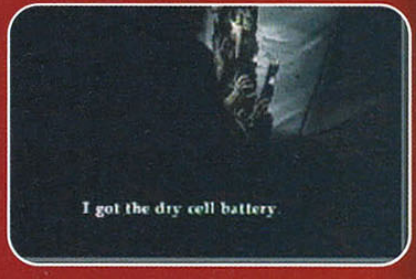
Depois de abrir a caixinha, pegue o "Piece Of Hair"

22 Abra a caixa, pegue o pedaço de cabelo ("Piece Of Hair") e siga para o "Shower Room". Veja uma mancha verde no ralo e posicione o seu personagem sobre ele. Aperte o botão Start para acessar o inventário e combine o "Bent Needle" com o "Piece Of Hair". Use este item combinado no ralo e pegue a chave "Elevator Key". Ela aparece imediatamente após as animações. Use-a no elevador mais próximo. Vá para o andar "1F" e encontre uma área ainda não explorada por James. Vá para a sala "C3" e pegue munições para as armas "Handgun" e "Shotgun". Corra até a "C2"e prepare-se para enfrentar alguns monstrões. Eles são mais difíceis que o anterior.

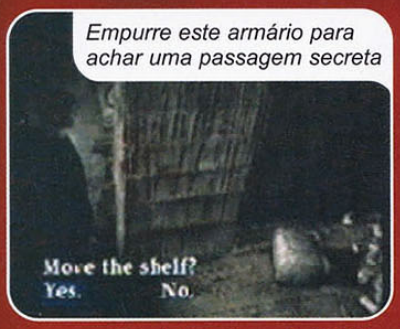
Nesta sala, mate os três montros usando a Shotgun

TRÊS CHEFES

23 Nesta parte, você enfrenta três monstros. Eles estão pendurados no teto e pretendem destruir o seu personagem de qualquer jeito. Para acabar de vez com estas criaturas do além, use a sua "Shotgun" e mantenha distância para não ser surpreendido. Atire o máximo que puder e fique sempre longe dos inimigos. Isso é muito importante, pois se James ficar muito próximo das criaturas malvadas poderá ser atingido e morto rapidamente. Uma boa dica é não escolher o alvo. Acerte os inimigos que estiver em um ângulo mais fácil e não tenha dó de ninguém. Após matá-los, você aparecerá no "Garden", o jardim local.



24 A sua missão no hospital ainda não acabou. James terá que completar mais algumas tarefas. Saia do local, salve o jogo e vá para a sala "C2". Mate a enfermeira e pegue um "First Aid Kit". Siga para a sala "C1", pegue um "Health Drink" e munição para a "Handgun". Não há mais nada para fazer aqui. Corra para o elevador e siga para "2F". Chegando no "2F", entre na sala "M4", mate mais duas enfermeiras e pegue munição e um "Health Drink". Vá para a sala "M6", pegue munição para a "Handgun" e recolha mais um "First Aid Kit". Examine a parede que tem umas mãos esquisitas desenhadas, ao lado da maca. Pegue a "Dry Cell Batery e cheque à parede novamente. Recolha a chave "Basement Storeroom Key". Agora saia desta sala, vá para o elevador e siga para "3F".



Empurre este armário para achar uma passagem secreta

25 Caminhe até a sala "S11" e pegue a munição e a "Ampoule". Vá para a "Storeroom" e recolha todos os itens que encontrar. Entre na passagem que está perto da sala "Examining Room 4" e desça as escadas até o final. Você está no "BF". Recolha os itens que aparecem em seu caminho, examine o armário para empurrá-lo e veja uma animação. Desça pela passagem que se abriu e pegue o anel "Cooper Ring" no chão. Volte ao "3F" e siga para o elevador. Vá para o "2F". Dentro do elevador, seu rádio funcionará. Se preferir, aperte Start para desligá-lo.

Use a chave "Wrench" nesta caixa, atrás da estátua

28 Você deve continuar na rua "Katz". Vire na rua "Murson" e siga por ela até chegar à avenida "Nathan". Siga para o "Rosewater Park". Chegando lá, corra em frente e vire na primeira à direita. Desça as escadas, vire à esquerda e desça mais um lance de escadas. Observe a estátua que está ao lado. Fique atrás dela e veja que há um monte de terra. Examine-o. Uma caixinha lacrada aparecerá. Use o "Wrench" para abrir esta caixa e pegue a chave "Old bronze Key". Volte para avenida Nathan e siga para o museu "Silent Hill Historical Society". Ao chegar lá, use a chave na porta e entre.

26 No segundo andar, vá para a sala "Day Room". Siga para o centro do local e tente abrir uma caixa que está caída no chão. Você não vai conseguir. Depois de uma mãozinha de Maria, pegue o "Lead Ring" (outro anel) e volte para o elevador. Vá para o "3F". Saindo do elevador, use os dois anéis na porta ao lado dele. Ela tem o desenho de uma mulher. Entre e desça até o fim. Entre pela porta que aparece e não se preocupe com Maria. Fuja pelo corredor até chegar ao elevador. Depois das animações, vá ao "Directors Room" e pegue mais um mapa na mesa. Observe o mapa e confira o local para onde James deve ir agora. Pegue a chave "Hospital Looby Key".

Dê pauladas na parede para encontrar a porta do poço

O MUSEU DO TERROR

29 Salve o game e siga pela porta dupla. Você sairá em uma sala com uma parede quebrada e com um corredor. Desça, entre pela porta e pegue um "First Aid Kit". Siga em frente, explore o outro corredor e recolha munição. Feito isso, procure por uma sala que tem um buraco no chão. Não tenha medo. Caia nele e confira os resultados. Você está no fundo de um poço. Fique com o pedaço de madeira ("Wooden Plank") e bata na parede até escutar um som diferente. Feito isso, bata neste mesmo local até aparecer uma porta secreta. Entre na passagem que surgiu e avance até a outra porta. Chegando nesta parte você verá duas portas. Entre na da direita e pegue a chave "Spiral Writing Key". A sua lanterna se apagará imediatamente. Não se preocupe. Use a "Dry Cell Batery" para que ela volte a funcionar. Ignore os bichos que estão na parede e tente sair da sala.

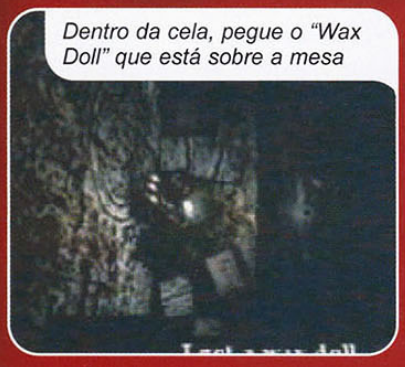
Pegue uma chave que está em frente ao "Gonzales Mexican"

NAS RUAS ESCURAS

27 Use a chave na porta principal e saia do hospital. Você está na rua "Carroll". Volte, siga pela rua "Rendell", passe pela "Murson" e continue até a "Saut". Vá até o final desta rua e passe pelo portão. Siga em frente. James está ao lado do trailer. Pegue um "First Aid Kit" e salve o game. Continue pela rua "Saut", vire na Neely e vá para a Lindsey. Aproxime-se da porta do "Gonzales Mexican Restaurant". Leia a carta e pegue a chave de boca "Wrench". Volte para a rua "Sanders" e siga pela "Neely". Vire à esquerda na rua "Katz" até chegar a uma parede. Vá para o canto do local e entre pela porta.

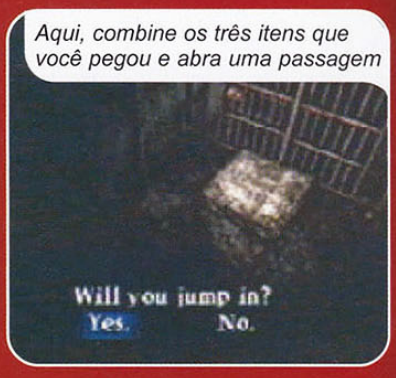
No refeitório, pegue o "Tablet of Gluttonous" na mesa

30 Você terá que usar um código na porta para sair. Não perca tempo, pois os insetos podem matar James. Acione o painel que fica perto da porta e observe o teclado com os números de 1 a 9. Você terá que digitar uma senha com somente três números. Use o código 513 para liberar a passagem. Se este password não funcionar, faça combinações aleatórias até escutar um som especial. Saia da sala, entre na única porta aberta e use a chave "Spiral Writing Key" na grade que está no chão. Caia pelo buraco e encontre o refeitório. Pegue dois "Health Drink" nas mesas e o "Tablet Of Gluttonous Pig" sobre uma mesinha. Salve o game e passe pela porta dupla.



Dentro da cela, pegue o "Wax Doll" que está sobre a mesa

Use os três tabletes que você pegou neste local



Aqui, combine os três itens que você pegou e abra uma passagem

A PRISÃO ABANDONADA

31 Quando James sair do local, siga em frente pelo corredor e pegue o mapa da prisão que está em cima da segunda mesa. Observe o mapa e entre na segunda porta à direita. Você está no banheiro. Entre e recolha o "Tablet Of The Seductress". Saia, volte e entre na primeira porta à esquerda. Vá até a penúltima sala e pegue o "Wax Doll", um boneco de massa. Vasculhe os outros locais e recolha todos os itens que conseguir. Entre pela porta e saia no outro corredor. Feito isso, entre na segunda porta à esquerda e confira as outras portas. Vá para a sala 7 e pegue o "Tablet Of Opressor".

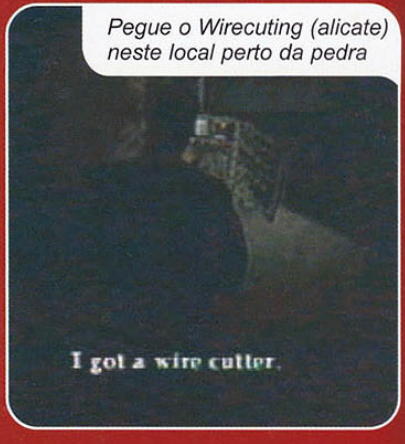
32 Volte e entre na única porta à direita. Na grande sala, veja a plataforma com três forcas que está no centro. Coloque os três "Tablets" que você pegou neste local. Para isso, fique de frente para os desenhos e use os objetos. O seu personagem escutará um grito. Volte para a porta pela qual James passou anteriormente e pegue a ferradura "Horse Shoe". Vá para o corredor onde você pegou o mapa e corra para a penúltima sala à esquerda. Pegue um "First Aid Kit" (você vai precisar) e observe que há um isqueiro do outro lado do vidro. Saia e vá para a última sala à esquerda. Atravesse para o outro lado e saia no outro corredor. Fique esperto.

33 Entre na segunda sala à esquerda e pegue o "Lighter", o isqueiro. Saia e observe as duas grades que estão no final do corredor. Não passe por elas ainda, pois você terá que fazer outra coisa. Entre na última porta à direita, pegue os itens e passe pela porta que está perto do armário. Pegue mais munição e a arma "Hunting Rifle". Saia desta sala e entre na última porta à esquerda. Salve seu progresso, saia e passe por aquelas grades. Existe uma entrada no chão. Combine o "Max Doll", o "Lighter" e o "Horse Shoe". Use o objeto resultante na entrada. Agora você pode entrar pela estranha passagem.

34 James está no andar "B1F". Siga em frente até encontrar um buraco. Caia nele, siga em frente e caia mais uma vez. Vá para o elevador e pegue os quatro itens que estão nos cantos. O elevador desce automaticamente. Quando o elevador parar de descer, salve o game e entre pela porta. James está em um corredor que tem uma porta cheia de arames que impedem a passagem. Grave muito bem este lugar, pois você terá que voltar aqui mais adiante. Continue avançando e vire à direita. Não vire à esquerda ainda, pois você voltará aqui depois. Tome o caminho da direita até chegar em um lugar com o chão quebrado e com duas escadas. Desça e prepare-se.

Deixe a pedra desse jeito e confira os resultados

35 Siga sempre em frente e suba a escada. Você sairá em uma sala com uma pedra quadrada e em seguida em uma com várias portas que não abrem. Aproxime-se da pedra e mude sua posição. Repare que, conforme você move a pedra, as portas mudam de lugar. Posicione a pedra de forma que a face com o olho verde fique de cabeça para baixo e de frente para você. O personagem de olho azul (do lado esquerdo) também estará de cabeça para baixo. Vá para a sala das portas e desça pela passagem que se abriu. Tome muito cuidado agora.



Pegue o Wirecuting (alicate) neste local perto da pedra

36 Veja a animação e volte novamente para a pedra. Pegue o alicate ("Wirecuting"), pois ele será muito útil futuramente. Volte e siga para o começo. Pegue o caminho da esquerda que você não havia tomado e desça por uma das escadas que aparecem. Siga em frente até encontrar uma porta. Entre, pegue o "Great Knife" e munição para a shotgun. Volte para a porta que está bloqueada pelos arames. Use o "Wirecuting" para liberar a passagem e desça pela escada.

No caminho do labirinto, detone os monstros que aparecem

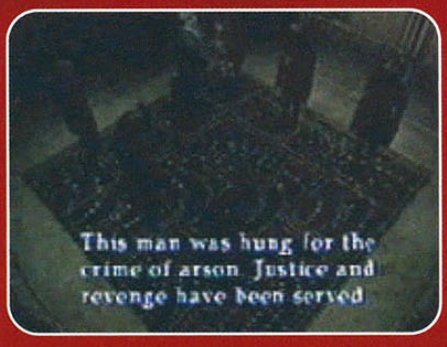
O LABIRINTO SINISTRO

37 Agora, fique esperto em todas as passagens e curvas que aparecem. Preste atenção para não se perder no labirinto. Siga à direita e suba a escada. Vire à direita, siga em frente e desça a escada. Vire à direita novamente e continue seguindo em frente. Vire na primeira entrada à direita e suba a escada. Vire à esquerda e pegue o caminho da direita. Observe as grades, siga em frente e vire à esquerda novamente. Desça as escadas. Acompanhe a parede da esquerda e encontre um corredor. Avance sempre em frente e suba mais um lance de escadas.

Você terá que enfrentar o gordão Eddie. Use o rifle

CHEFE GORDÃO

40 Siga em frente, entre na porta e veja a fantástica animação. Eddie, aquele gordão que não parou de vomitar no banheiro, aparece para infernizar a sua vida. Use o "Hunting Rifle" e atire sem dó. Não é possível fugir dos ataques do inimigo. Por isso, seja rápido e não marque bobeira. Fique atento e salve James da morte. Depois que o vilão for embora, recolha as munições no chão e vá atrás dele. Veja mais uma animação e repita o processo anterior. Após matar Eddie, saia pelo portão de ferro. Para salvar o game, examine o barco.

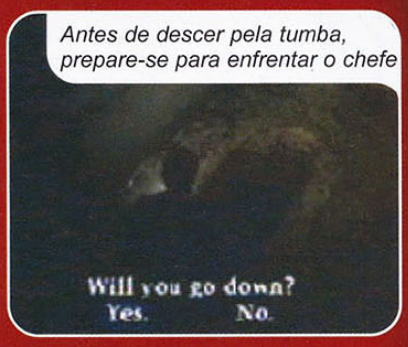


38 Mate os inimigos, siga em frente e desça a escada. Vire na primeira entrada à esquerda e suba a escada. Tome muito cuidado nesta parte. Salve o jogo e entre na porta que aparece. Siga sempre em frente e escute um grito. Entre na porta à direita e salve Angela, pois ela precisa de sua ajuda. Para isso, acabe com o bicho esquisito que aparece. Saia e entre na última porta, no final do corredor. Entre na porta à direita e repare que nesta sala tem seis estátuas de criminosos. Converse com todas elas até achar a estátua que cometeu o "Crime of Arson". Memorize o local onde está esta estátua, siga pelo corredor e entre na última sala à esquerda. Observe as seis cordas. Isto é um quebra-cabeça que você deverá resolver. James terá que puxar a corda do preso que cometeu o "Crime of Arson. Lembre-se da localização da estátua da outra sala e puxe a corda.

Pegue a canoa e siga em direção à luz no fundo da tela

SOBRE AS ÁGUAS

41 Entre no barco e prepare-se para um divertido passeio de barco. Use o direcional ↑ para acelerar o veículo e ↓, para voltar. Os outros direcionais servem para mover o veículo para as laterais. Alinhe a embarcação com o foco de luz que aparece. Acelere até chegar a um pequeno porto. James sairá do barco. Siga em frente e vire à esquerda. Pegue o "Little Mermaid Music Box", que está no chafariz, e entre na porta vermelha. James está no "Lakeview Hotel".



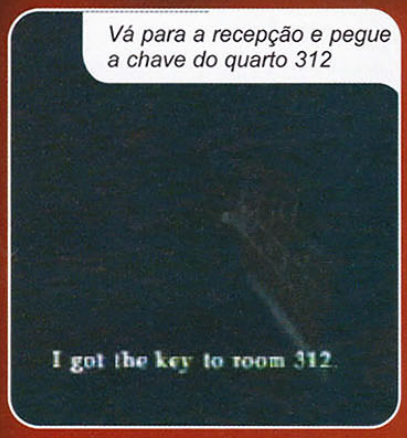
Antes de descer pela tumba, prepare-se para enfrentar o chefe

39 Feito isso, volte para a sala das estátuas. No local em que estava a estátua apareceu a chave "Key Of Persecuted". Vá até a última porta no final do corredor e entre por ela. Observe que há uma grade com uma manivela presa por um par de algemas. Use a chave que você acabou de pegar na algema e assista à fantástica animação. Entre pelo portão que se abriu, siga em frente e suba a escada. James está no cemitério. Recolha os itens e salve o game. Entre no túmulo mais profundo, que está perto do Save Game, e prepare-se para o pior.

No restaurante, pegue a chave Fish Key no prato

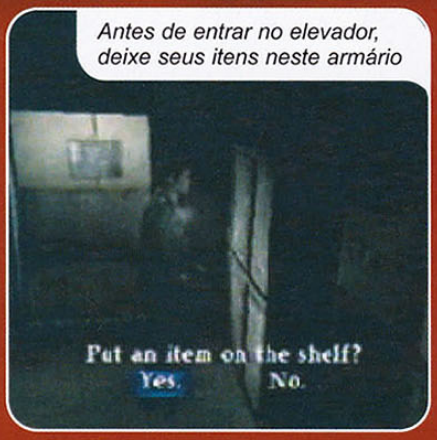
HOTEL LAKEVIEW

42 Pegue o mapa na parede e siga para o restaurante que fica ao lado. Recolha a chave "Fish Key" que está sobre a mesa, dentro do prato. Tente sair da sala e veja mais uma animação. Saia do restaurante, entre na próxima porta e encontre a sala "Lobby". Vá até a recepção e pegue a chave "Key To Hotel Room 312", que está no porta-chaves. Volte para a sala "Lobby". Observe a grande caixa de música que está no centro e em frente à escada. Guarde muito bem este local, pois você terá que voltar aqui futuramente. Suba a escada e entre na porta à direita. Tome cuidado. Siga para a sala "Clock Room", pegue os itens nas prateleiras e note que tem uma mala fechada sobre um gabinete, perto do telefone.



Vá para a recepção e pegue a chave do quarto 312

43 Para abrir esta mala, use a chave "Fish Key". Pegue uma outra chave chamada "Key To Room 204". Vá até o quarto 204, entre e pegue mais uma chave, a "Employee Elevator Key", que está em cima da mesinha. Passe pelo buraco na parede e saia no quarto 202. Examine a mala que fica no chão e veja que você deve usar um código para abri-la. Explore a foto que está em cima da cama e repare que existe uma mancha de tinta tampando um código. Grave muito bem este local, pois você terá que voltar aqui. Saia desta sala e use a chave "Employee Elevator Key" na porta que fica perto do elevador.



Antes de entrar no elevador, deixe seus itens neste armário

44 Salve o game e entre no elevador. Um alarme dispara. Não se preocupe. Tente acionar os controles do elevador. Eles não estão funcionando. Saia do elevador e vá até o armário mais próximo. Deixe todos os seus itens guardados no armário e entre no elevador. Vá para o andar "1F", pegue o mapa do lado esquerdo e corra para uma sala chamada "Pantry". Pegue o "Snow White Music Box" que está na prateleira. Fique esperto, pois só é possível ver o mapa em ambientes iluminados. Portanto, aproveite os locais mais claros. Vá para o escritório ("Office") e prepare-se para o próximo passo.

Na sala "Pantry", pegue a caixinha de música

45 Aproxime-se do cofre que está aberto e pegue o "Vídeo Tape" e o "Can Opener", um abridor de latas. Saia e siga para o "Employee Lounge". Pegue munição para o rifle e entre na porta azul, do lado oposto ao "Office". Fique atento com os inimigos e não marque bobeira. Olhe no mapa a localização da sala "Boiler Room" e desça a escada. Vá até esta sala, pegue um "First Aid Kit" e a chave "Bar Key". Saia e siga para a "Kitchen". Recolha três "Health Drink" e vá para o fogão. Existe uma lata sobre ele. Aproxime-se dela, use o "Can Opener" e pegue o "Light Bulb". Entre na única porta que sobrou para sair no bar.

No "Bar, use a lâmpada na lanterna e ilumine o local

46 Use a lâmpada na lanterna que está sobre o balcão. Feito isso, saia pela porta, vire à direita, vá para o elevador e pegue o "Thinner". Suba as escadas e vá para o andar "2F". Volte para a sala do elevador e pegue os itens que você colocou no armário. Corra para o quarto 202, use o "Thinner" na foto que está sobre a cama e confira o código. Coloque esta senha na mala e pegue o "Cinderela Music Box". Volte para a sala "Lobby".

Coloque as três caixas de músicas e pegue a outra chave

47 Use o "Cinderela Music Box" no lado esquerdo, o "Snow White Music Box" no centro e o "Little Mermaid Music Box" no lado direito. Depois das animações, pegue a chave "Hotel Stairway Key" que está na caixa de música. Agora vá ao "2F". Logo que você subir as escadas, vire à direita e, ao sair da porta, suba na escada que fica ao lado. Use a chave "Hotel Stairway Key" na grade para acessar o "3F". Continue avançando, vá para o quarto 312, aproxime-se do televisor e use o "Video Tape" no vídeo cassete que está no chão. Veja a fantástica animação e saia da sala. Prepare-se!

Nesta animação, veja Angela "indo embora" no meio do fogo

48 Siga para o quarto 202 e entre. No corredor, caminhe sempre em frente e saia pela porta dupla. Siga para o elevador e vá para o andar "B1F". Passe pelo "Bar", pela "Kitchen" e saia em um corredor. Siga em frente e entre pela porta que está no final do corredor. Não tem segredo. Assista a mais uma animação, volte e encontre uma escada. Suba e James sairá em um outro corredor do "1F". Siga pela única porta aberta e ache uma sala diferente com uma porta dupla. Salve o game e aguarde o pior.

James não acredita no que vê e cai de joelhos no chão

Nossa! Sua amada "Mary" virou um monstro, mate-a!

CHEFES MONSTROS

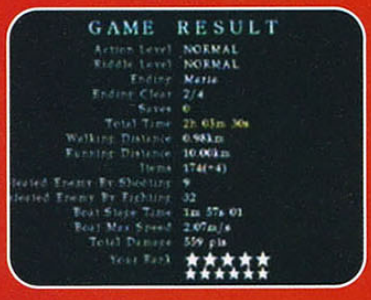
49 Dois cabeças-de-lata aparecem para atrapalhar o seu "divertido passeio". Mas não se preocupe, pois eles são fáceis de matar. Use o "Hunting Rifle" contra eles, sempre mantendo distância. Atire sem parar até derrubá-los de uma vez por todas. Use a mesma tática utilizada nos monstros anteriores. Mantenha uma boa distância dos inimigos e "mande fogo". Depois disto, verifique suas costas e pegue o "Scarlet Eggs" e o "Rust Colorad Eggs". Use um destes itens na porta da direita e outro na da esquerda. Saia e volte para o hotel. Saia pela porta principal e siga pelo corredor. Entre na próxima porta e saia em uma plataforma. Avance sempre em frente e suba a escada. Confira uma animação com Mary e fique esperto para enfrentar o último desafio.

CHEFE FINAL

50 Vencer o último chefe de Silent Hill 2 não é uma tarefa difícil. Ele voa e dispara várias borboletas contra o seu personagem. Para facilitar a sua vida, use o "Hunting Rifle", sempre mantendo distância do inimigo. O procedimento é muito parecido com a tática dos chefões anteriores. Após derrubá-lo, ele pedirá socorro usando a voz de Mary, a esposa falecida de James. Não tenha dó do monstrão. Dê mais um tiro na criatura e curta o final surpreendente de um dos games mais apavorantes do PS2.

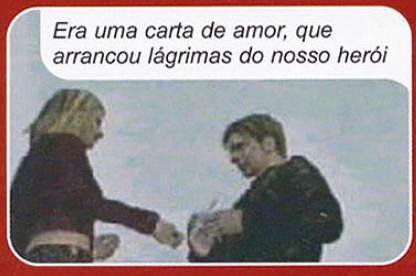
OPÇÕES EXTRAS

1 – Após terminar o jogo, salve o seu desempenho em um Memory Card e inicie um novo game. Logo de cara, passe pelo caminho que dá acesso à cidade e encontre nas toras de madeira a "Chainsaw", uma divertida serra-elétrica.
2 – Depois de ver as cenas de encerramento, selecione o menu "Option" e aperte L1 + L2. Surgirá um menu secreto chamado "Extra Options" que permite alterar vários recursos do game, como aumentar a munição, mudar a cor do sangue e desligar o "Noise Effect".



Depois de matar "Mary", surge uma surpresa...

... Maria aparece com outra carta de Mary, a amada de James



Era uma carta de amor, que arrancou lágrimas do nosso herói

Mary ainda está viva? Isso veremos em Silent Hill 3

O MELHOR FINAL

Silent Hill 2 tem finais alternativos que variam conforme o seu desempenho no game e a quantidade de Saves. Para conseguir o melhor final (o que mostra James se encontrando com sua "falecida" esposa), termine o jogo com menos de três horas e meia e use até dez Save Games. É um pouco mais difícil conseguir esta façanha, porém você vai curtir as fantásticas e surpreendentes cenas de encerramento do verdadeiro final.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Kanami • **NA INTERNET:** www.kanami.com

Ponto Forte: História envolvente, excelente visual e trilha sonora arrepiante.

Ponto Fraco: Os chefes são muito fáceis de matar. Existem problemas de iluminação.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS2

NOTA GERAL **9,0**

1 Jogador | Dual Shock | Cartão de Memória

GTA 3

O jogo mais polêmico de todos os tempos chega ao PS2 com jogabilidade irresistível

O jogo mais radical do planeta acabou de receber uma nova e exclusiva versão para PS2. Isso mesmo, Grand Theft Auto 3, que também é chamado de GTA 3, chegou com novo visual, missões mais realistas, novas câmeras e o mais importante: a melhor jogabilidade da série. O título, que é vendido em DVD, explorou muito bem o potencial do console, principalmente no que se refere ao visual, cheio de efeitos de luz, neblina e fumaça de última geração.

Nova jogabilidade

Você assume o papel de um ladrão de carros e a sua missão é ajudar criminosos, mafiosos e os piores bandidos de Liberty City, a cidade fictícia do game. Apesar de ser um bandidão, o seu personagem é o herói do jogo. O seu objetivo é ganhar a confiança de líderes terroristas e descobrir quais são os grupos de policiais corruptos que devem ser punidos, pois são eles que encobrem e mantêm a maioria das organizações criminosas da cidade.

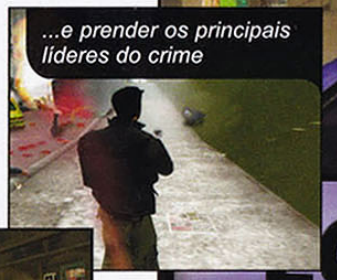
Para isso, nosso herói deve completar várias tarefas diferentes,

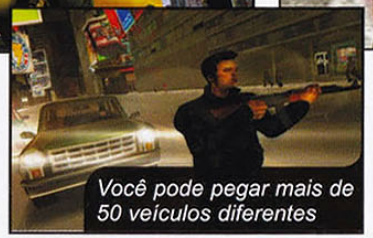
como roubar carros e guardá-los em um determinado local, transportar pessoas, fazer contatos e até mesmo cometer alguns assassinatos. E como não poderia deixar de ser, devido ao excesso de violência, este game não é recomendável para crianças.

Os cenários de GTA 3 estão ainda mais realistas e agora você pode roubar mais de 50 modelos de veículos. Os pedestres caminham normalmente pelas ruas e, durante as missões, é possível conferir roubos, resgates e incêndios. Outro ingrediente é a chuva, que cai de uma hora para outra.

Durante a noite, os personagens ficam mais agressivos e o número de crimes na cidade aumenta bastante. Confira os truques especiais que separamos e divirta-se com o terceiro episódio de GTA.

Sua missão é ajudar mafiosos e ladrões...


...e prender os principais líderes do crime


Você pode pegar mais de 50 veículos diferentes

O carro de polícia é o veículo mais rápido do jogo

AGRADECIMENTO

O jogo GTA 3 usado nesta reportagem foi gentilmente cedido pela Nick Game. Fone: (0xx11) 3313-3080.

CÓDIGOS SECRETOS

Para aumentar ainda mais a diversão do game, execute um dos comandos abaixo durante o jogo. Aperte os botões sempre no mesmo ritmo e seja rápido. Para cada truque, um efeito especial surge imediatamente.

Tanque de guerra – O veículo mais resistente do game. Ele aparece perto de você.
●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲

Carro de polícia – O carro mais rápido de todo o jogo.
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

Paz e tranqüilidade – Se você estiver sendo procurado e não agüentar mais fugir da polícia, use este código para virar um pacato inocente.
R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Procurado vivo ou morto – Para agitar um pouco o game e se tornar um dos homens mais procurados do mundo, ative este truque. Ele acrescenta duas estrelas a seu status.
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←

Todas as armas – Permite equipar o seu personagem com qualquer arma do game, inclusive a bazuca e o rifle com mira telescópica.
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Energia completa – Este truque é ideal para recarregar a energia do seu herói.
R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Colete a prova de balas – Aumenta o seu escudo para 100%.
R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Mais dinheiro – Você recebe muita grana.
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Destruir todos os carros – Elimina todos os veículos do game.
L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1

Neblina – Deixa o cenário cheio de nuvens baixas.
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖

Céu mais bonito – Altera o tempo para um belo entardecer.
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■

Chuva – Deixa o tempo chuvoso e as ruas escorregadias.
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●

Clima normal – Mostra um dia bonito e sem chuva.
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲

Mais tempo – Incrementa o tempo e facilita a sua vida para concluir as missões.
●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

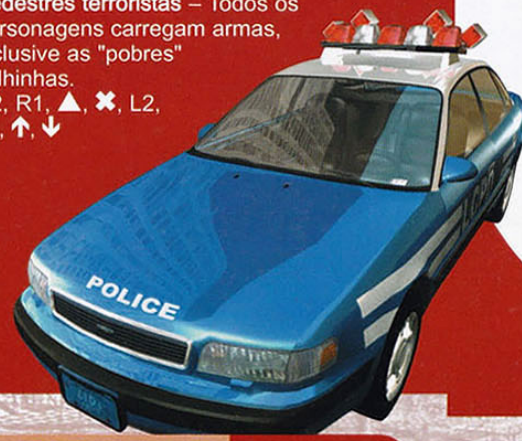
Roupa especial – O seu herói fica com as mesmas roupas dos agentes sentinelas do filme Matrix.
→, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

Pedestres malucos - Todos os personagens se transformam em arruaceiros e brigam entre si.
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1

Pedestres normais – Desativa o truque anterior.
R1, R3, L2, R3, L1, R1

Pedestres encrenqueiros – Cuidado antes de se aproximar de qualquer personagem, pois todos ficam agressivos.
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2

Pedestres terroristas – Todos os personagens carregam armas, inclusive as "pobres" velhinhas.
R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓



Controles

✖ . . . . . Acelerador/Correr
● . . . . . Soco/Usar armas
▲ . . . . . Entrar ou sair de veículos
■ . . . . . Freio/Marcha a ré/Pular
R1 . . . . . Freio de Mão
R2 . . . . . Câmera lateral direita
R2 + L2 . . . . . Visão reversa
L1 . . . . . Trocar estação de rádio
L2 . . . . . Câmera lateral esquerda
L3 . . . . . Buzina
R3 . . . . . Ativar ou desativar missão/Visão reversa
Select . . . . . Câmera
Start . . . . . Pausar/Opções

Ficha Técnica

PRODUTOR: RockStar Games • **NA INTERNET:** www.rockstargames.com

Ponto Forte: Gráficos detalhados e realistas. É a melhor versão de GTA.

Ponto Fraco: Excesso de sangue e violência.

Diversão: 10,0

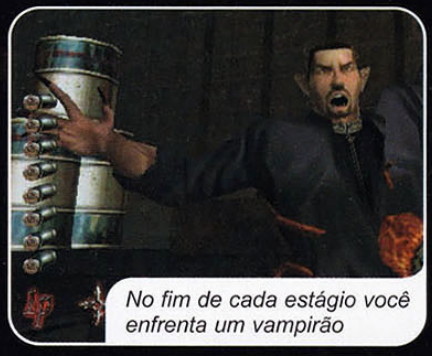
Plataforma: PS2

NOTA GERAL **9,0**

Vampire

Este é um refém que foi dominado por uma criatura

Você controla Michel e Albert, dois caça-vampiros



No fim de cada estágio você enfrenta um vampirão

Depois do sucesso de Time Crisis 2, a Namco decidiu apostar em mais um game de tiro para PS2. Só que agora, em vez de enfrentar terroristas e mafiosos armados até os dentes, você participará de uma caçada sobrenatural de tirar o fôlego. Você vai encarar vampiros, lobisomens e estranhas criaturas que invadiram uma cidade e ameaçam a população local. Para acabar com eles, seu agente usa uma poderosa arma equipada com balas de prata, pois só assim as aberrações são eliminadas.

Dedo no gatilho

Neste novo lançamento, você assume o papel de um dos dois justiceiros disponíveis: Michel e Albert. A sua missão é atirar em todas as criaturas que aparecem em seu caminho. O detalhe é que você deve tomar muito cuidado para não acertar pessoas inocentes, pois elas surgem muito próximas dos inimigos.

Além disso, no final de cada estágio, um chefão entra em cena para complicar ainda mais a sua missão. É tiro e explosão para todo lado!

O título chegou com gráficos melhores que os de Time Crisis 2 e jogabilidade muito parecida com a de House Of The Dead, um game de tiro desenvolvido pela Sega. O interessante é que a produção de Vampire Night também contou com a participação da Sega. Isso justifica a semelhança e a presença de alguns ingredientes de House Of The Dead 2, o segundo episódio da série shooter que fez muito sucesso nos arcades.

O game é compatível com as pistolas GunCon e com o controle Dual Shock 2. Mas para se dar bem contra os monstros e se divertir ao máximo, é recomendável o uso de uma pistola, já que controlar a mira com um controle Dual Shock é mais difícil e pode cansar os seus dedos depois de algumas horas de jogo. Confira a seguir as dicas que separamos para você e detone as criaturas do além.

Controles

Pistola Guncon 2

A, B, C, Direcional . . . . . Recarregar
Start . . . . . Pausar/Opções
Gatilho . . . . . Atirar

Controles

■, ✖ . . . . . Atirar
●, ▲ . . . . . Recarregar
L1 . . . . . Centralizar a mira
Direcional . . . . . Mira
Start . . . . . Pausar/Opções

Controles analógicos

L3 . . . . . Mirar

Night

Atire em vampiros, lobisomens e monstros do além para salvar a população de uma pequena cidade

O título foi inspirado no arcade House of the Dead

Uma pequena vila foi invadida por criaturas estranhas

É bem mais divertido detonar o game usando uma pistola

DICAS DA TRANSILVÂNIA

Modo marmelada – Depois de alguns segundos sem atingir os inimigos, um alvo azul aparece sobre as criaturas. Acerte este alvo para derrotar os monstros com mais facilidade. É uma ajuda extra que o game oferece.

Salve os reféns – Alguns camponeses foram feitos reféns e podem se transformar em monstros. Para libertá-los rapidamente, atire nas raízes que estão presas em seus corpos. Mas tome muito cuidado, pois se você errar o tiro ou demorar muito tempo, o refém será transformado. Caso isso aconteça, você terá que matá-lo sem dó.

Itens escondidos – Enquanto você estiver enfrentando os inimigos, atire nos vasos, caixotes, barris, estátuas e outros objetos que estão no caminho. Estes itens escondem vários tipos de objeto, entre os quais vidas extras.

Sanguessuga na floresta – Quando você estiver combatendo os inimigos na floresta, tenha muito cuidado com o vampiro. Atire no morcegão sem dó e preste muita atenção nas espadas que ele arremessa contra o seu personagem. Fique ligado e atire nas lâminas antes de ser atingido.

Primeiro chefão "baba" – Quando você encontrar o primeiro chefe, fique esperto. Atire sem parar na cabeça do imenso inimigo. Assim, ele será derrotado em poucos segundos. Preste muita atenção onde ele aparece, pois o inimigo se teletransporta de um lugar para o outro.

Diversão Multiplayer
Este game permite dois jogadores simultâneos, cada um com um controle ou pistola diferente. Este modo é muito mais divertido, pois lutar com duas armas contra um inimigo fica mais fácil. Além disso, quando você for encarar o chefão, verá que um amigo é essencial para finalizar o estágio.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Namco • **NA INTERNET:** www.namco.co.jp

Ponto Forte: História envolvente, excelente visual e trilha sonora arrepiante.

Ponto Fraco: Os chefes são muito fáceis de matar. Existem falhas de iluminação.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS2

NOTA GERAL **9,0**

Só Aqui você encontra tudo para detonar no PlayStation

Ligue agora mesmo, informe a oferta **2OPS** e saiba qual é a promoção especial do dia!

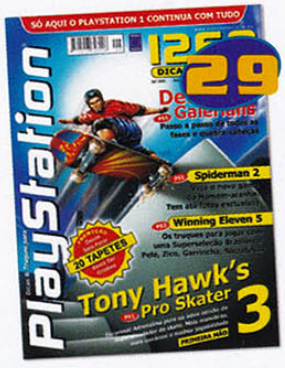
Complete sua coleção e encontre as melhores dicas para os jogos de PlayStation 1 e 2

Apenas R$ 4,90 (cada)

- 3 Detonados: Metal Gear Solid 2, Harry Potter e Guilty Gear X

- 3 Detonados: Syphon Filter 3; Spider Man 2; Capcon vs. SNK 2

- Grátis Pôster Oficial Tomb Raider
- Alone in The Dark 4 (Detonado)



- Tony Hawk´s Pro Skater
- Galerians (Detonado)

- Winning Eleven Brasileiro
- Army Men em Dose Dupla

- Grátis Calendário Lara Croft
- Medal Of Honor 2 (Detonado)

- Grátis Pôster Duplo
- Dino Crisis 2 (Detonado)

- Grátis Guia de Bolso
- Homem-Aranha (Detonado)

- Nightmare Creatures 2 (Detonado)
- Army Men (Detonado)

- Star Wars (Detonado)
- Tekken Tag (PS2)

- Grátis Pôster Duke Nukem
- Syphon Filter 2 (Detonado)

Ao ligar, informe esta oferta validade: 28/02/2002

Oferta **2OPS**

Ligue (11) 3038-5050 ou 0800-557667. Se preferir faça seu

- Resident Evil Code Veronica X detonado + 2 jogos debulhados

- 3 Superdetonados: 007, Tekken e Parasite Eve 2

- 3 Detonados: Dracula 2, Tomb Raider 2 e Street Fighter EX3

- Atlantis: The Lost Empire (Detonado)
- Dracula: The Resurrection (Detonado)

- Metal Gear Solid 2
- Evil Dead (Detonado)

- Winning Eleven 2001
- Metal Slug X (Detonado)

- Resident Evil 4
- Especial de Aniversário

- Tomb Raider 5 (Detonado)
- Final Fantasy 10

- Grátis Pôster - Lara Croft
- X-Men (Detonado)

- Ridge Racer 5
- Guilty Gear (Detonado)

- PlayStation 2 (Detonado)
- Chase The Express (Detonado)

- Grátis Pôster - Tekken
- Spyro 2 (Detonado)

FAÇA AQUI SEU PEDIDO

Preencha este cupom e envie pelo correio ou fax (0xx11) 3097-8583
Se preferir, ligue para (0xx11) 3038-5050 ou 0800-557667

Cada edição apenas R$ 4,90 (Edição nº 4 - R$ 9,90)

☐ Sim, quero receber em casa os produtos abaixo:

Número(s)	Qtde.	Preço Unit.	Desconto	Preço Final

Despesa de envio SP e RJ (acima de 02 produtos) ..... R$ 2,00
Despesa de envio NE e N (acima de 02 produtos) ..... R$ 6,50
Despesa de envio para demais regiões (acima de 02 produtos) ..... R$ 4,00

Total a pagar

FORMAS DE PAGAMENTOS

Autorizo o débito de R$ _____ no cartão

Amex ☐ Credicard ☐ Diners ☐ Visa ☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐

*número completo do cartão** *validade*

**com os 3 últimos algarismos conforme escrito no verso - exceto Amex*

☐ Anexo xerox do depósito no valor de R$ _____, feito no Bradesco, conta 19.144-2, agência 1998-4 ou no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa (para pagamento à vista).

COLOQUE AQUI OS SEUS DADOS

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ CEP: ☐☐☐☐☐ — ☐☐☐

Estado: _____ Cidade: _____ Ocupação: _____

DDD: _____ Fone: _____ Data de Nasc.: __/__/__

e-mail: _____ FAX: _____

Assinatura: _____ Data: __/__/__

Editora Europa - Rua M.M.D.C., 121 - CEP 05510-021 Oferta 20PS
São Paulo - SP - Fone: (11) 3038-5050 - Fax: (11) 3097-8583

pedido por fax (11) 3097-8583 ou pelo site www.europanet.com.br

Detonado

Que moleza! Confira as melhores dicas, trapaças, armaduras secretas e a estratégia para vencer todos os chefões do novo Megaman

Megaman X

A série Megaman ficou ainda maior. Acaba de ser lançada uma versão do game exclusiva para PS1, que já está sendo considerada o melhor título da saga. Megaman X6, o equivalente americano de Rockman X6, traz novas fases e inimigos. Além disso, o título tem o melhor visual entre os jogos Megaman, com desenhos de fundo mais detalhados e coloridos. É um título que não pode faltar na coleção dos fãs da série.

Salve o camarada

Para quem não sabe, Megaman é um dos personagens mais velhos do mundo dos videogames. Ele ficou famoso principalmente nos jogos do Nintendinho, o console de 8 bit da Nintendo. O herói é um garoto com poderes especiais e que usa uma armadura azul capaz de disparar bolas de fogo. Além disso, ele conta com uma espada laser capaz de cortar qualquer material.

Neste Megaman, a ação acontece em terceira pessoa e todos os cenários são bidimensionais. Isso significa que não é possível avançar ou andar em profundidade como nos jogos em 3D. Apesar desta limitação, o game tem uma

MOVIMENTOS ESPECIAIS

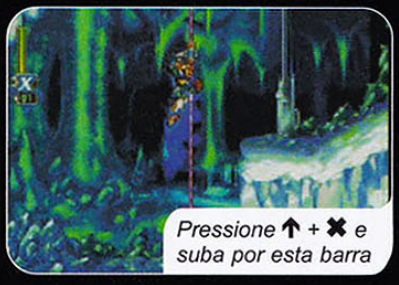
Jato superior: ..... ✖, segure ●
Jato inferior: ..... →, → ou ●
Flutuação: ..... ✖, segure ✖ até o herói cair
Super Buster: ..... segure R2
Super raio: ..... segure ■ e depois solte o botão
Sword: ..... aperte ▲ várias vezes

Controles

✖ ..... Pular
● ..... Deslizar
▲ ..... Atacar com a espada
■ ..... Atirar
Start ..... Pausar/Opções

6

Use a espada laser para destruir os robôs maiores


Pressione ↑ + ✖ e suba por esta barra

Este Magaman traz o melhor visual da série

Mate os inimigos antes de pular nas plataformas

Cuidado com os inimigos ao descer as escadas

DICAS SECRETAS

A última armadura de X
Aperte Start na tela principal e pressione ←, ←, ←, → antes de começar o game. Um som especial do jogo confirmará a entrada do truque.
Herói Dark Revived Hunter – Secreto
Aperte Start na tela principal e pressione L1, L1, L1, R2. Um som especial do jogo confirmará a entrada do truque. Comece um game e escolha o personagem negro.

jogabilidade simples e divertida. É exatamente aí que está a graça de todos os títulos da série.

Você assume o papel do herói azulado e deve acabar com milhares de robôs e canhões que surgem em seu caminho. São tiros, raios coloridos e inimigos por todos os lados. E como é tradição, no final de cada fase aparece um chefão clássico para atrapalhar a sua vida.

A história da sexta versão "X" é exatamente a continuação do game anterior. Três semanas depois de uma colônia de planetas chamada Eurasia deixar de funcionar, casos estranhos ocorreram na galáxia. Zero, o companheiro de Megaman, desapareceu misteriosamente e um tipo de vírus se espalhou pelos planetas contaminando seres inocentes. Intrigado, Megaman começa a percorrer vários lugares em busca de pistas.

Agora prepare-se e leia todos os segredos que separamos antes de encarar o melhor Megaman da série.

ARMADURAS SECRETAS

Seu personagem começa o jogo com a armadura Falcon. Ela é resistente e bastante versátil. Entretanto, existem outras armaduras que aumentam o poder de seu herói. Elas estão localizadas em pontos secretos de cada fase. Confira quais são as duas principais, suas partes e localizações:

ARMADURA BLADE
Capacete – Estágio Scarabich. O capacete está na fase extra.
Peitoral – Estágio Shieldner Sheldon. Quando o caminho se dividir, escolha a passagem da direita. Pule em direção à parede vermelha, pois ela é falsa.
Luvas – Estágio Infinity Mijinion's. Depois de passar pelo segundo chefe, entre no teletransportador que aparece no meio da tela. Vá para a esquerda e pegue as luvas.
Greaves – Estágio Commander Yammark. Basta entrar em uma passagem que fica no lado direito. Ela não está escondida.

ARMADURA SHADOW
Capacete – Estágio Metalshark Player. No final do caminho do esmagador, o capacete aparece em um local muito alto. Use a armadura Blade para subir e alcançá-lo.
Peitoral – Estágio Rainy Turtloid. Na segunda área, vá para a direita e encoste no buraco. Deixe que a bomba do morcego caia sobre seu personagem. Ele ficará momentaneamente invencível. Feito isso, escorregue pelas duas estalactites da caverna. Agora pegue o item que aparece.
Luvas – Estágio Blizzard Wolfang. Depois das covas, suba em uma plataforma alta. Use a armadura Blade para recolher as luvas.
Greaves – Estágio Blaze Heatnix. Após passar o segundo pequeno chefe, suba nas plataformas e salte para o alto usando a armadura Blade. Você encontrará alguns blocos de metal. Carregue ao máximo o Metal Archor e destrua todos eles.

DICAS DE MEGAMAN

Separamos uma bateria de dicas essenciais que vão ajudá-lo muito durante todo o game. Fique ligado e não morra de bobeira, pois seu herói tem alguns movimentos e técnicas que são indispensáveis.

1 Para sobreviver, é muito importante desviar dos ataques inimigos. Basicamente você será atacado por três tipos de tiros diferentes. Para escapar dos ataques rasteiros, pule para um dos lados da tela. Já nos tiros mais altos, pressione ↓ para abaixar. O terceiro tipo é o mais difícil, pois o tiros pode fazer movimentos diagonais em diferentes sentidos. Não há uma regra para escapar deles. Basta ser rápido e saltar no momento certo.

2 Detonar os inimigos maiores requer um pouco mais de trabalho. Use o supertiro para arrancar a maior quantidade de energia possível do alvo. Para isso, pressione e segure ■ para carregar o poder. Quando o seu herói estiver piscando, solte o botão e confira os resultados. Você pode fazer isto também durante o salto, o que é muito útil para explodir inimigos aéreos.

3 Em alguns momentos do game, Megaman terá que escapar dos adversários ou avançar a tela correndo. Não marque bobeira. Pressione →, → e mantenha o botão apertado para correr mais rápido que o normal. Use esta dica também para escapar de vários tiros que se aproximam de você. O mesmo procedimento vale com o comando ●.

4 O jato aéreo também é muito útil para saltar buracos, atravessar perigosas passagens ou escapar de tiros inimigos. É muito simples. Aperte ✖ para saltar e, quando Megaman estiver no alto, aperte ●. O herói vai flutuar e voar por alguns instantes. Mas fique esperto, pois este comando permite voar somente por um terço da tela.

5 Um outro comando muito importante é a flutuação. Ele é muito útil para escapar de ataques rápidos, principalmente os tiros que passam no meio da tela. Basta apertar ✖ e, quando seu herói estiver no ponto mais alto, apertar o mesmo botão novamente. Este comando é um pouco parecido com o do passo anterior, porém tem alcance bem mais curto.

6 Para se dar bem nas fases mais avançadas e encarar os chefões do game, seu herói terá que escalar paredes. Isto mesmo. Se você é marinheiro de primeira viagem no game, terá que aprender esta manha. Pressione o botão direcional para o mesmo sentido da parede e aperte o botão de pulo por várias vezes seguidas. O Megaman vai escalar a parede até o local desejado.

7 Nesta versão de Megaman, é possível controlar a altura do salto de seu personagem. Basicamente existem três pulos diferentes, que variam de acordo com o tempo que você mantiver ✖ pressionado. Isso significa que se você apertar o botão rapidamente, o herói vai saltar uma altura pequena. Por outro lado, para conseguir o salto mais alto, aperte e segure ✖.

8 Destruir os robôs e abrir as portas e passagens que surgem durante o game é muito simples. Aproxime-se do alvo e pressione ▲ para usar a espada luminosa. Este golpe tira mais energia dos adversários que o tiro comum. É praticamente um supertiro e seu uso é recomendado principalmente contra os perigosos chefões.

9 Em algumas fases, você encontra uma barra horizontal de cor laranja. É uma uma espécie de corrimão para seu herói passar sobre inimigos ou buracos. Para agarrar nesta barra, posicione Megaman sobre ela, aperte e segure ✖ + ↑. Quando o herói estiver na barra, use as setas direcionais para movê-lo na direção que você quiser.

10 Para detonar os chefões do jogo, você terá que acompanhar os movimentos do inimigo e conhecer o seu ponto fraco. Todos os chefões têm um ponto no qual você deve acertar para arrancar energia. Além disso, cada um deles ataca o seu herói de uma forma e em períodos determinados. Portanto, fique ligado em todos os detalhes e confira a estratégia dos chefes que separamos para facilitar a sua vida.

LISTA DE CHEFÕES

Quando você encontrar os chefões do game, não se preocupe. Separamos para você uma lista com as melhores armas para derrotar cada vilão. Os inimigos têm pontos fracos diferentes e, por isso, cada batalha requer um equipamento diferente.

Chefão	Ponto Fraco	Arma Liberada
Giant Mechaniloid	Z-Saber	-
Blaze Phoenix	Ground Dash	Magma Blade
Blizzard Wolf	Magma Blade	Ice Burst
Commander Dragonfly	Ray Arrow	Yammar Option
Dual Cells	Metal Anchor	-
Dynamo	Meteor Rain	-
Gate	-	-
Ground Scarab	Yammar Option	Ground Dash
High Max - Parte 1	-	-
High Max - Parte 2	Ray Arrow, Meteor Rain	-
High Max - Parte 3	Ray Arrow, Meteor Rain	-
Infinity Flea	Guard Shell	Ray Arrow
Metal Shark	Meteor Rain	Metal Anchor
Nightmare Zero	Z-Saber	-
Rain Turtle	Ice Burst	Meteor Rain
Shield Shellfish	Metal Anchor	Guard Shell
Sigma - Parte 1	Metal Anchor	-
Sigma - Parte 2	Ground Dash	-

CHEFÕES DEBULHADOS

Confira a estratégia para humilhar todos os chefes usando o personagem Megaman.

GIANT MECHANILOID – Este chefe é muito fácil e você não terá problemas para vencê-lo. Durante o combate, preste muita atenção na pequena esfera verde que fica próxima ao robô gigantesco. Ela está alimentando o monstrão com uma onda de energia. Acerte a esfera três ou quatro vezes com a espada laser para aniquilar o grandalhão.

BLAZE PHOENIX – Tome muito cuidado para não se queimar. Este chefe ataca com um raio de lava que aparece no alto ou no canto da tela. Escapar de seus ataques é muito simples. Basta usar as paredes laterais para fugir. Acerte o chefão no momento em que ele estiver carregando o ataque. Depois de ser acertado algumas vezes, o grandão ataca com arcos de fogo. Você pode evitar esta investida saltando nas plataformas e paredes.

BLIZZARD WOLF – Este chefão é uma pedra no sapato, já que não tem uma ordem certa para atacar. O monstrão pode correr ao redor da tela ou saltar nas paredes e jogar blocos de gelo em seu Megaman. É uma investida totalmente aleatória. A dica é atirar o máximo que puder quando ele escalar a parede e usar a espada ou quando ele estiver perto de você. Quando Blizzard está com a metade da energia, ele se agarra nas paredes e lança uma corrente de blocos de gelo. Fique atento para não ser atingido e escape usando as laterais da tela.

COMMANDER DRAGONFLY

Este chefe lança pequenas libélulas que atiram bolas de energia verde capazes de destruí-lo. Portanto, faça de tudo para não ser atingido. Aproxime-se do inimigo e acerte-o com sua espada laser. É possível também usar o supertiro com carga máxima. Yammark será destruído rapidamente. Lembre-se de ficar atento ao ataque do inimigo.

DUAL CELLS

Vencer este inimigo, é muito simples. Basta usar a armadura Shadow Armor. Caso você não conte com ela neste estágio, terá um pouco mais de trabalho para vencer o inimigo. Preste atenção no monstro, pois ele tem um olho de metal em cada pilha. Procure acertar primeiro estes olhos até destruí-los. Durante o combate, quando um olho aparecer fora da terra, use o deslize especial e o poder da armadura que você está usando. Assim, o inimigo perderá energia. Tome muito cuidado com as esferas, pois cada uma tem um ataque diferente. A azul dispara relâmpagos e a vermelha lança uma cortina de fogo. Sempre que o inimigo atacar, deslize pelo alto e salte nas paredes para não ser atingido.

DYNAMO

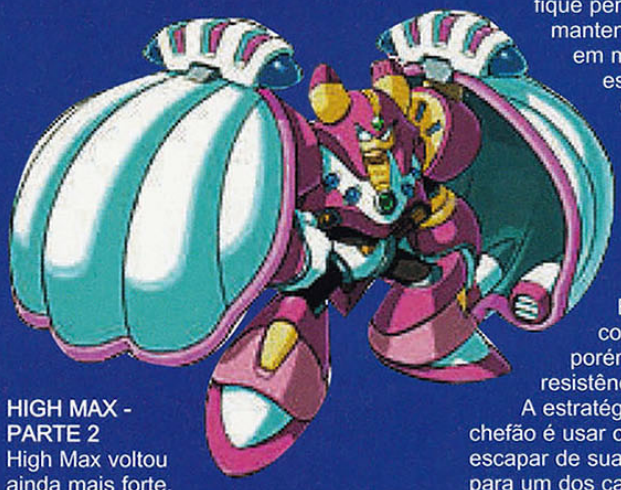
Este inimigo é um pouco mais fácil. Use os supertiros carregados com energia

máxima para acertá-lo. Não há segredo para destruí-lo. Já para escapar de seus ataques fulminantes, escale a parede atrás do inimigo. Salte rapidamente e deslize no ar. Isso vai aumentar a sua velocidade e dificilmente seu herói será atingido.

GATE
Antes de mais nada, é extremamente perigoso se aproximar muito deste chefão. Fique longe do fogo que ele lança e faça com que as esferas que aparecem batam no inimigo. Cada tipo de esfera tem um efeito diferente na batalha e você pode levar a pior. Portanto, use deslizes aéreos, saltos rápidos e tome muito cuidado quando as plataformas flutuarem. Algumas vezes o inimigo desaparece e aparece rapidamente. Fique preparado para isso.

GROUND SCARAB – Este inimigo é uma bola que aumenta de tamanho conforme a situação. Para derrotá-lo, use o arma Yanma e atinja-o com as libélulas. Assim você não terá problemas para derrotá-lo. Entretanto, não vacile. Evite ser atingido e use saltos curtos, deslizes e escaladas na parede para não perder energia.

HIGH MAX - PARTE 1
Aqui a dificuldade aumenta bastante. Hi-Max é mais poderoso que o inimigo anterior e lança bolas de energia contra o seu herói. Para evitá-las, suba pela parede e salte por cima delas. Seja rápido e não marque bobeira. O inimigo também pode disparar bolas de energia mais lentas. Quando isso acontecer, você não poderá acertá-lo. Espere ele voltar ao normal, dispare alguns tiros e acabe com o chefão.



HIGH MAX - PARTE 2
High Max voltou ainda mais forte.
Tente ficar sob o inimigo e ataque o maior número de vezes possível antes que ele comece a apelar contra você. Tome cuidado com as esferas flutuantes que atiram fogo e fuja para os lados para não ser atingido. Quando o grandalhão lançar novas esferas no meio da tela, escape para os lados e afaste-se do inimigo. A dica é atirar no adversário sempre que for possível, mesmo que você esteja fugindo ou saltando para escapar dos perigosos ataques.

HIGH MAX - PARTE 3
High Max ainda não morreu e voltou para acertar as contas com seu herói. E este combate será decisivo. Uma boa dica para detonar este chefão é usar a armadura Shadow contra ele. Isso vai facilitar muito a sua vida. Use ataques rápidos e carregue o seu poder o máximo que puder. Para acabar com o bloqueio do inimigo, tenha muita paciência. Dentro do possível, use a espada de laser quando ele estiver próximo de você. Desta forma, o inimigo ficará vulnerável para os demais ataques. Este é um dos inimigos mais difíceis disponíveis no game.

INFINITY FLEA – Não se preocupe para detonar este inimigo. Acerte-o várias vezes seguidas usando sua espada laser. Em alguns momentos o inimigo se camufla com vários hologramas dele mesmo, o que pode causar confusão. Concentre-se para acertar apenas o monstrão verdadeiro. Para facilitar a sua vida, utilize a Yanma.

METALSHARK – O inimigo fica escondido no solo e arremessa terra contra o nosso herói. Para evitar seis ataques, fique pendurado nas paredes e mantenha Megaman sempre em movimento. Quando estiver com a metade da energia, o chefão criará um holograma de uma centopéia. Para detoná-lo, atire bolas de energia ou use a espada laser.

NIGHTMARE ZERO
Ele é muito parecido com o personagem Zero, porém tem cor roxa e maior resistência aos seus ataques. A estratégia para vencer este chefão é usar o poder Z-Saber e escapar de suas investidas deslizando para um dos cantos da tela. Faça de tudo para não ser atingido por este personagem, pois ele tem o ataque mais devastador do game. e é capaz de arrancar muita energia de seu herói com apenas um tiro.

RAIN TURTLE
Destruir Turtloid requer muita paciência e precisão nos saltos. Em primeiro lugar, você precisa acabar com as duas esmeraldas que estão nas costas do monstro. Use a espada laser para detonar a pedra inferior. Isso evita também os ataques com os mísseis que saem dos buracos das pedras. Quando a tartaruga gigante se esconder em sua casca e começar a rolar, corra para longe assim que ela saltar sobre seu herói. Suba na parede e pule por cima dela. Repita este procedimento até detonar o inimigo de uma vez por todas.

SHIELD SHELLFISH – Não há muito segredo para detonar este inimigo. Em alguns momentos da batalha, este poderoso chefão lança conchas contra o nosso herói. Este é o momento certo

é pequeno se comparado com o que você terá que enfrentar logo a seguir.

SIGMA – PARTE 2 – Prepare-se para encarar o último desafio do jogo. Sigma passou por uma metamorfose e deseja vingança. A dica principal é acertar o inimigo no momento que ele abrir a boca. Seja rápido, dispare supertiros carregados com poder máximo e, se possível, use a espada de laser. Quando o grandão lançar caveiras de fogo sobre você, destrua-as, pois elas liberarão alguns itens especiais que serão muito úteis durante o combate. Depois de muita paciência e habilidade nos controles, o inimigo não levanta mais e o grande final do game entrará em cena.

para atacar com a Anchor. Ele também pode se proteger com uma concha e começar a rolar violentamente pela tela. Quando isto acontecer, deslize no chão para evitar o seu ataque. Acerte o inimigo inclusive quando ele começar liberar mais conchas sobre você. Uma hora ele não terá mais como levantar.

SIGMA - PARTE 1 – Enfim chegou a hora de encarar o último e mais forte inimigo do game: Sigma. Quando o vilão estiver rastejando no chão, acerte-o sem dó. Se uma espécie de portal aparecer na sua frente, fuja o mais rápido possível. Evite os tiros do inimigo e deslize pelas laterais para escapar. Esta é a primeira fase de Sigma e o desafio

MENU TRADUZIDO

Além da versão americana, existe uma outra versão de Megaman chamada Rockman X6. Trata-se do mesmo jogo, porém no idioma japonês. Isto quer dizer que todos os menus estão neste idioma. Se você comprou este game, confira a seguir as opções traduzidas para o português:

1 - Novo jogo
2 - Carregar jogo
  2.1 - ● Carregar
  2.2 - ✖ Voltar
3 - Opções
  3.1 - Dificuldade (Fácil/Médio/Difícil)
  3.2 - Velocidade (Normal/Rápido)
  3.3 - Controles (Configurações)
  3.4 - Som (Mono/Stereo)
  3.5 - Músicas do jogo (use ←/→ e ●)
  3.6 - Voltar

Ficha Técnica

PRODUTOR: Capcom • **NA INTERNET:** www.capcom.com

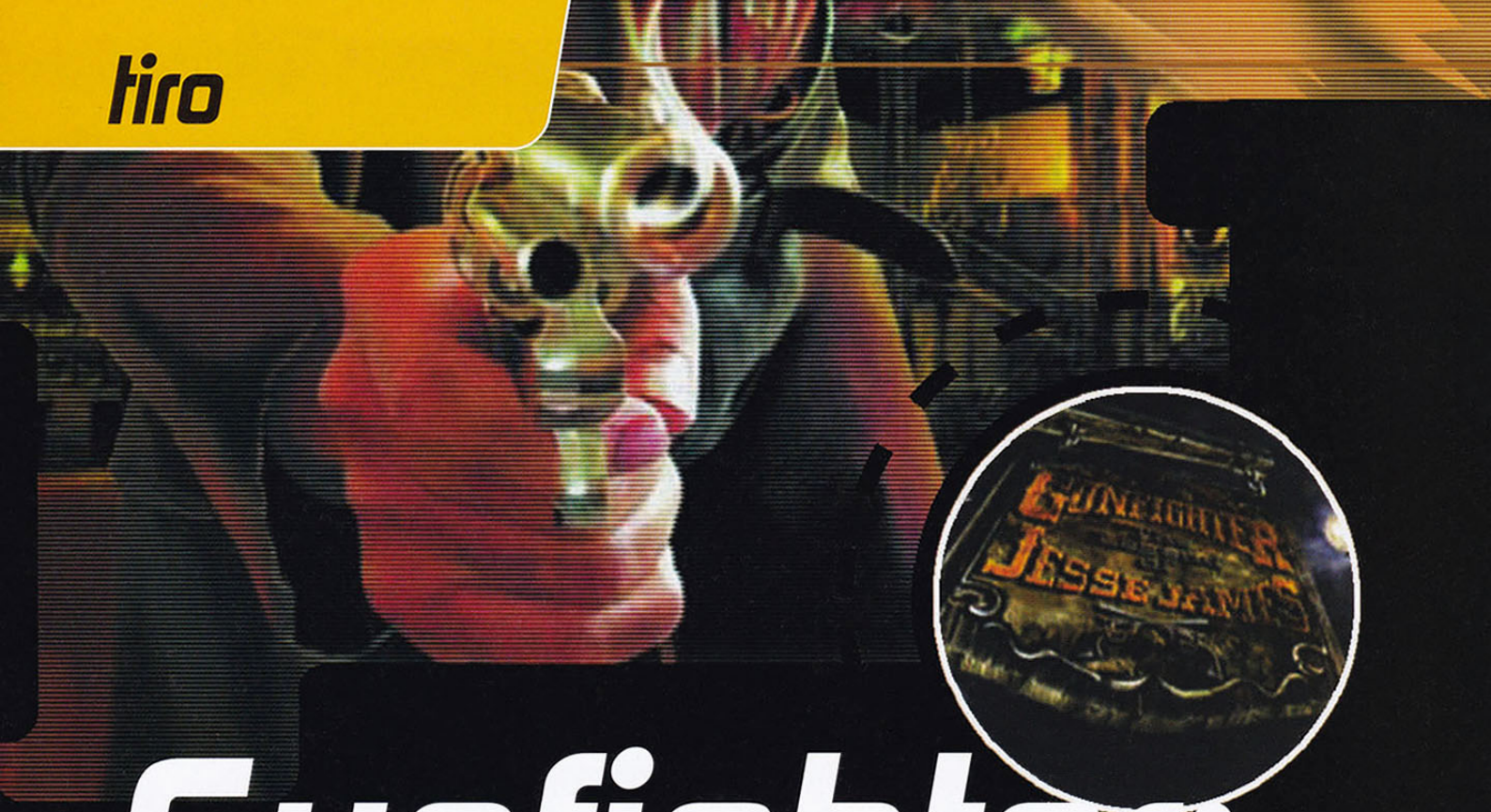
Ponto Forte: Um excelente título 2D inspirado no estilo plataforma.

Ponto Fraco: A jogabilidade é praticamente a mesma dos títulos anteriores, sem melhorias.

Diversão: 9,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL **8,0**



Gunfighter:

The legend Of Jesse James

Encare ladrões e foras-da-lei neste tiroteio alucinante e exclusivo para PS1

Tiros, explosões e milhares de inimigos prontos para acertar a sua cabeça. É isto que você vai encontrar no game Gunfighter: The Legend Of Jesse James, que está chegando ao PS1. O título mistura a jogabilidade do clássico Mad Dog (um jogo de tiro da America Laser Games que fez muito sucesso nos arcades e no antigo console 3DO, da Panasonic) com o famoso Time Crisis, título da Namco. É um excelente jogo para quem gosta de tiros.

Seja rápido e atire em todos os inimigos que surgem na sua frente

Você comanda um forasteiro que deve fazer justiça a qualquer preço

Controles

✖, R1 . . . . . Tiro 1
●, L1. . . . . Raio de ação
L2, R2 . . . . . Centralizar mira
Start . . . . . Pausar/Opções
Pistola Point Blank
Gatilho . . . . . Atirar
A, B . . . . . Raio de ação

Justiceiro

Logo de cara, você assume o papel de um dos pistoleiros mais rápidos do oeste. E a sua missão, como não poderia deixar de ser, é fazer justiça e acabar com uma infinidade de foras da lei que ameaçam a paz e tranqüilidade de uma pacata cidade. Para isso, você está equipado com uma poderosa pistola de seis tiros e deve entrar em bares, casas e celeiros para encarar os piores inimigos do planeta.

Na primeira fase seu herói invade um Saloon, uma espécie de bar do velho oeste. Um grupo de malfeitores dominou

Entre as fases surgem vídeos com imagens de belas donzelas

Quando a munição acabar, aperte ● para recarregar a arma

o local e está roubando e torturando pessoas inocentes, entre as quais o balconista e as pobres donzelas. Já no segundo estágio, surge um refém em cima de um cavalo para você salvar. É ação de começo ao fim.

A jogabilidade é simples e os cenários aparecem automaticamente. E você pode optar por dois raios de ação durante o game. O primeiro é a retaguarda, com o seu personagem atrás de algum obstáculo. Este modo é ideal para você recarregar sua arma, já que ele impede que você seja atingido. Já no segundo, você enxerga os inimigos e está totalmente vulnerável. Porém, é a única forma de atirar nos bandidos.

Além de ser rápido no gatilho e evitar ser atingido, seu herói deve encarar um outro inimigo: o tempo. Cada estágio é dividido em períodos curtos. Isto quer dizer que se você ficar muito tempo parado se protegendo será Game Over na certa. Confira agora as dicas que separamos e detone facilmente os primeiros estágios do game.

DICAS DO VELHO OESTE

Itens especiais – Para passar cada estágio, você deve ser rápido no gatilho pois o tempo é muito curto. Entretanto, existem alguns itens secretos que estão em pontos estratégicos. Estes itens incrementam o tempo e recarregam a sua energia. Para achá-los, atire em objetos, como relógios, enfeites e quadros.

Salve o inocente – No segundo estágio, há um refém sobre um cavalo. Ele está com uma corda no pescoço e você deve acertá-la para salvá-lo. Se você errar o tiro, o cavalo irá correr e o pobre homem será enforcado. Portanto, seja rápido e não erre o alvo.

Tiro certeiro – Alguns vilões não morrem de imediato, fazendo com que você gaste vários tiros. Uma boa dica para economizar tempo e munição é acertá-los na cabeça. Na maioria da vezes, os personagens mais fortes são eliminados imediatamente com um tiro certeiro no meio da testa.

Calibre a pistola – Para facilitar a sua vida durante o game, é muito importante calibrar a sua pistola antes de jogar. Para isso, entre no menu "Options" e depois em "Calibration Light Gun". Dê um tiro em qualquer lugar da tela, posicione a mira sobre o alvo fixo e atire novamente.

Minigames – No menu principal, há um modo muito divertido chamado Sub Games. Trata-se de cinco minigames de tiro ao alvo. No primeiro você deve acertar as placas que aparecem rapidamente na sua frente. É ideal para treinar a pontaria. Estes pequenos jogos são liberados conforme o seu desempenho no Modo de jogo chamado Play The Story.

Modo Arcade Play – Este modo é muito parecido com os games de tiro atualmente disponíveis nos arcades. Você joga apenas um estágio, porém com uma dificuldade mais elevada, já que os tiros inimigos arrancam uma boa fatia da sua energia. É ideal para quem já detonou o Modo Play The Story.

É muito mais divertido detonar o game com uma pistola

Ficha Técnica

PRODUTOR: UbiSoft • NA INTERNET: www.ubisoft.com

Ponto Forte: Visual e jogabilidade acima da média. O potencial do PS1 foi bem aproveitado.

Ponto Fraco: É praticamente impossível jogar sem uma pistola.

Diversão: 8,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL **7,5**

E.T. Interplanetary Mission

"E.T., telefone, minha casa..." O alienígena mais simpático do cinema está aterrissando no PlayStation 1 para uma missão interplanetária

A abertura do jogo mostra uma nave chegando à Terra...

...e nela está E.T., o herói do game

Sua missão é recolher cogumelos e outras plantas

Um dos maiores sucessos do cinema está invadindo o PlayStation. No jogo E.T. Interplanetary Mission você comanda E.T., o ilustre personagem alienígena do filme "E.T. O Extraterrestre" em uma aventura bem diferente. O extraterrestre viaja por vários planetas em busca de plantas raras e deve encarar centenas de inimigos. Tudo com três níveis de dificuldade e cenários coloridos. É um game ideal para crianças.

Sobreviva

Você assume o papel do baixinho E.T. e precisa explorar um total de seis planetas durante o game, entre os quais a Terra. As missões estão divididas em 15 fases diferentes, sendo que em cada lugar E.T. precisa recolher plantas cósmicas diferentes. O detalhe é que algumas delas só existem em planetas específicos. E durante a jornada, uma série de monstrinhos e perigosas criaturas surgem no caminho para infernizar a vida do nosso herói.

Para passar pelos inimigos e sobreviver nos estranhos planetas, E.T. conta com três poderes especiais: a habilidade de recolher plantas, um poderoso ataque de calor e a telecinésia, que consiste em mover objetos a distância. E o título ainda traz uma série de quebra-cabeças cheios de surpresas. Confira as dicas a seguir e detone facilmente as primeiras fases do game.

Controles

✖ . . . . . Atirar
● . . . . . Revitalizar/Recolher Plantas
▲ . . . . . Levitar
■ . . . . . Pegar/Soltar objetos
R2 . . . . . Correr
Start . . . . . Pausar/Opções
Controles analógicos
L3 . . . . . Correr

O filme original foi lançado há 20 anos nos EUA...

...e emocionou adultos e crianças em todo o mundo

FILME REMASTERIZADO

O filme "E.T. O Extraterrestre" foi lançado pela primeira vez nos cinemas em 1982, nos Estados Unidos. Dirigido por Steven Spielberg, ele ganhou três Oscars, incluindo o de melhor trilha sonora.

A superprodução cinematográfica conta a história de Elliot, um garoto que encontrou um alienígena que conseguiu escapar de perigosos caçadores. A partir daí, o menino passa a conviver com E.T. em sua casa, sem o conhecimento de seus pais. É um filme que agrada adultos e crianças de todas as idades.

E agora este clássico está prestes à voltar as telas dos cinemas em uma versão remasterizada. O filme, que deve estrear no dia 22 de março nos Estados Unidos, tem o objetivo de comemorar o 20º aniversário da versão original.

Além da história completa, a nova versão traz dez minutos adicionais, efeitos especiais, a trilha sonora remasterizada e algumas cenas inéditas entre as quais uma que mostra E.T. e Elliot tomando banho.

DICAS DO OUTRO PLANETA

Mova os objetos – Sempre que encontrar cogumelos, flores e outros objetos em lugares que o E.T. não consegue alcançar, use o poder de telecinesia para mover os objetos e colocá-los onde desejar. Para isso, aperte e segure botão ▲. Agora use os comandos direcionais, posicione o item em um local próximo ao seu personagem e solte ▲. A telecinesia é uma habilidade paranormal que permite ao E.T fazer com que os objetos se movam à distância.

Bichos grandalhões – Quando E.T. estiver enfrentando criaturas muito grandes, ele não poderá derrotá-las com seus poderes. Para vencê-los, a única alternativa é correr o máximo que puder até que a criatura não possa mais alcançar o seu personagem. Segure R2 enquanto você movimenta o personagem.

Cogumelos deliciosos – Nas primeiras fases, os cogumelos que estão espalhados pelo cenário servem como energia para o pequeno E.T. Se você ficar muito tempo sem eles, seu herói começará a ficar doente, com uma aparência pálida, podendo até morrer. Recolha o maior número de cogumelos que você puder para manter o nosso amigo sempre vivo e saudável.

Flores alienígenas – Principalmente durante as primeiras fases do game, seu personagem deve recolher todas as flores que aparecem em seu caminho. Para isso, aproxime-se de uma delas (fique de frente) e aperte ● para desabrochá-la. Feito isso, passe sobre a mesma flor para recolhê-la.

Abra as portas – Quando você encontrar uma porta fechada, não se preocupe. Observe os objetos que estão em sua volta e use ▲ para mover um tipo de planta diferente ou bloco. Coloque o objeto sobre a marca que aparece em frente à porta que está trancada. Pronto, agora passe pela porta que se abriu e continue avançando.

Use o poder de telecinésia para mover plantas e objetos

Logo no início, recolha todas as plantas que aparecem

Ficha Técnica

PRODUTOR: NewKidCo • **NA INTERNET:** www.newkidco.com

Ponto Forte: Indicado para as crianças. Tem vários quebra-cabeças divertidos.

Ponto Fraco: Enredo muito infantil e controles simples.

Diversão: 7,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL **6,5**

Pistol

Por Julio Wecchi

Se você gosta de jogos de tiro e tem um PS2, prepare-se para conhecer este novo lançamento da Namco. A pistola GunCon 2 foi produzida especialmente para o PlayStation 2 e torna os games de tiro muito mais divertidos. O acessório é mais leve do que todos os que já testamos, tem cinco botões disponíveis e um direcional de quatro posições, recurso inédito numa pistola especial.

CARACTERÍSTICAS

- Compatível com PS2
- Botão direcional de quatro posições
- Sete botões disponíveis
- Acabamento em plástico
- Conexão USB
- Cor laranja
- Novo design
- Adaptador de áudio e vídeo
- Requer jogos compatíveis
- 2 metros de fio
- Peso: 291 g

Observe as diferenças entre as duas pistolas da Namco. À esquerda, veja que a Guncon 1, o primeiro modelo, é mais robusta e traz poucos botões. Já o acessório que testamos, à direita, é mais compacto e conta com um botão direcional de quatro posições

a GunCon 2

A nova pistola do PS2 é leve e mais precisa do que todos os outros modelos que testamos

Tiros e explosões

A instalação da GunCon 2 é muito simples. Basta conectar o equipamento em uma das duas entradas USB, localizadas na frente do console. Depois disso, você deve conectar o plugue do sinal de vídeo junto com a respectiva entrada do PS2. Pronto, agora é só ligar o console e se divertir.

No testes, usamos os jogos Time Crisis 2, que vem junto com a pistola, e Vampire Night, ambos produzidos pela Namco. Quando estes games são carregados, surge uma tela para você calibrar o equipamento. É só atirar na mira fixa que aparece e escolher um dos modos disponíveis de jogo.

No dois jogos, o acessório se comportou muito bem e não apresentou nenhuma incompatibilidade. Para recarregar a arma, é necessário pressionar um dos botões auxiliares (A, B ou C) ou o direcional de quatro posições que está localizado na parte de trás do equipamento. O gatilho é macio e, se você pressioná-lo levemente, dificilmente irá machucar os seus dedos depois de algumas horas de jogo. Isso é muito bom, pois a maioria das pistolas têm gatilhos mais duros que acabam com os dedos.

Mas o que mais chamou a atenção foi a precisão da GunCon 2. A porcentagem de erro é praticamente nula e mesmo que você esteja apontando o equipamento pelas laterais da tela do televisor, os tiros são disparados normalmente no ponto desejado. Agora não tem mais desculpas quando você errar o alvo.

A pistola é vendida junto com o jogo Time Crisis 2 e custa em média US$ 60 nos Estados Unidos. No Brasil, você pode encontrá-la em lojas especializadas em videogames, como a Câmara Games.

Fotos: Valério Romahn • Ilustração: Wilson Jr.
Modelo: Adriana Laspro - Setting Modelos
Produção: Letícia Bueno • Make-up: Laércio Teixeira - Agência Angel • Veste: Acervo Editora Europa

Ficha Técnica

Fabricante: Namco • **Na Internet:** www.namco.com

Onde encontrar: Câmara Games - (0xx11) 228-0822 • **Preço médio:** Não disponível

Ponto Forte: Leve, precisa e permite a conexão de outras pistolas. Vem com o jogo Time Crisis 2.

Ponto Fraco: O recarregamento funciona apenas através de botões.

NOTA GERAL **8,5**

PlayStation Mania

Conheça os novos acessórios que estão sendo lançados para os dois consoles PlayStation

TOP GUN FOX 2 PRO

Este joystick é indicado principalmente para simuladores aéreos e espaciais. O acessório tem uma alavanca que permite movimentos direcionais de oito posições, botões totalmente programáveis e compatibilidade com Dual Shock. Além disso, o controle é robusto e permite regular a pressão da alavanca.

- Botões programáveis
- Alavanca emborrachada
- Dois tipos de vibração
- Funciona no PSone, PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: não disponível • www.thrustmaster.com

JAGUAR GRAND PRIX WHELL

A 4Gamers acabou de lançar um volante exclusivo com o design muito parecido com o dos carros de corrida da montadora Jaguar. O equipamento traz um par de pedais analógicos, compatibilidade com Dual Shock 2 e 11 botões independentes. Tudo isto produzido com material plástico de ótimo acabamento.

- Funções de Turbo
- Pedaleira dupla
- Rotação de 200°
- Funciona no PSone, PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: 4Gamers
Preço médio: US$ 60 • www.4gamers.net

XL SCREENMATE

Com a nova tela de cristal líquido que Thrustmaster está lançando fica fácil transformar o PSone em um aparelho portátil que pode ser levado em qualquer viagem. O equipamento se encaixa atrás do PSone e traz um adaptador de 12 volts para você ligar o console no carro. O acessório tem seletor de sistema de cores (PAL/NTSC) e ajustes frontais de volume e brilho.

- Tela plana de 5"
- Design arredondado
- Compatível com o PSone
- Alto-falantes integrados

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: US$ 150 • www.thrustmaster.com

TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER

É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar o índice, ir até a página indicada e debulhar

Detonado

Dead Or Alive 2: Hardcore . . . 52

B

Batman Vengeance 60

C

Chess 60

D

Devil May Cry (PS2) 60

E

E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission 60
Extrem-G 3 (PS2) 52

F

FIFA Soccer 2002: Major League Soccer (PS2 e PS2) 52, 61

G

Grand Theft Auto 3 (PS2) 61
Gundam: Journey To Jaburo (PS2) . . 58
Gunfighter: The Legend Of Jesse James 61

H

Harry Potter And The Sorcerer's Stone 53

I

ICO (PS2) 62

M

Martian Gothic: Unification 62
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (PS2). 54, 62
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael (PS2) 58

P

Pipe Dreams 3D 63
Powerpuff Girls: Chemical X-Traction 63

S

Silent Hill 2 (PS2) 60
Soul Reaver 2 (PS2). 56
Spider-Man 2 Enter: Electro 58, 60
Street Fighter EX 3 (PS2) 61

T

Tales Of Destiny 2 58

U

Unreal Tournament (PS2) 61

V

Virus: The Battle Field. 64

X

X-Men Mutant Academy 2. 62

W

World Rally Championship (PS2). 59
WWF Smackdown! Just Bring it (PS2). 59

W

Zoboomafoo: Leapin' Lemursi . . . 64

EXTREME-G 3
(PlayStation 2)
TRUQUES ESPERTOS
Use os códigos abaixo na tela do menu principal do game. Um som especial surge para confirmar a entrada do truque.
Turbo infinito
L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2
Escudo e turbo ilimitados
L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2
Todas as pistas
L1, L1 L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2
Sempre vence o XG Career Mode
R2 + L2 + R1 + L1, R2 + L2, R1 + R2, R2 + R1 + L2 + L1
Prêmio em dobro
L1 + L2, R2 + R1, R1 + R2, L2 + L1
Extreme Lap Challenge
L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2
Time StarCom
L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1
CÓDIGOS SECRETOS
Escudo ilimitado
Durante o game, pressione rapidamente L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Um som especial surge para confirmar a entrada do truque.
Munição ilimitada
Na tela de seleção de times, pressione rapidamente L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Isso também funciona no menu de "League Race And XG Mall".
Comece com dinheiro extra
Vença um novo Career, selecione um piloto e aperte L1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, L1 + R1 + L2 + R2.

FIFA 2002
(PS1 e PS2)
HUMILHE O ADVERSÁRIO
Para fazer bonito e impressionar o time adversário, saia com o goleiro da sua área, tente driblar todo mundo e fazer um gol "inédito". Mas fique esperto, pois se você perder a bola no meio do caminho, seu goleiro vai levar um frangasso, principalmente se ele estiver jogando contra o computador.
DICAS DE ARTILHEIRO
1 - Para chegar na grande área, use passos rápidos e

Continua...

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
(PlayStation 2, jogo debulhado)
LISTA DE GOLPES
Confira os melhores golpes do game, pegadas e combos para detonar rapidamente o seu adversário. É pancadaria de começo ao fim!
KASUMI
Rengou: ▲, ▲, ●, ●, ●
Renjin: ▲, ▲, ●, ↘ + ●
Renji: ▲, ▲, ●, ↓ + ●
Osen: ▲, ▲, ▲, ▲
Gessai: ▲, ▲, ↖ + ●
Rishu: ▲, ▲, → + ▲, ●, ●
Kyoshu: ▲, ▲, → + ▲, ●, ↓ + ●
Tenshu: ▲, ▲, → + ▲, → + ●
Genraku: ▲, ▲, → + ▲, ↓ + ●
Engetsu: ▲, ▲, → + ●, ●
Getsuro: ▲, ▲, → + ●, ●
T. Rengou: ▲, ●, ●, ●
T. Renjin: ▲, ●, ↘ + ●
T. Renji: ▲, ●, ↓ + ●
S. Rishu: → + ▲, ●, ●
S. Kyosh: → + ▲, ●, ↓ + ●
S. Tensyu: → + ▲, → + ●
S. Genraku: → + ▲, ↓ + ●
K. Osen: ↘ + ▲, ▲
K. Ogen: ↘ + ▲, ↓ + ●
Goukyaku: ●, ●, ●
Jinkyaku: ●, ↘ + ●
Jikyaku: ●, ↓ + ●
Muei: ■, ■ + ▲, ↓ + ●
Geshu: → + ●, ●
Roshu: → + ●, ↓ + ●
Roga: →, → + ●
Sem: ▲ + ●
Shitten: ■ + ●
(1 ou 2 s.) ●
Shitsuro: ■ + ●
(1 ou 2 s.) ↓ + ●
Fukasen: ↓ + ■ + ●
Senka: ↘ + ■ + ▲
Mugen: ↘, ↘ + ▲
Nagi: ← + ■ + ●
Busen: ↘, ↘ + ●
Hakuro: ← + ●, ●
Tenbu: ↗ + ▲, ●
Riren: ●, ●
Getsuei: ↑ + ●
Kiren: ●, → + ●
Kogetsu: ■ + ●
PERTO DO OPONENTE
Kahen: ■ + ▲
Kegon: → + ■ + ▲
Youshi(|): → + ■ + ▲
Tenryu2: ← + ■ + ▲
Adachi(|): ← + ■ + ▲
Oboro: ↘, ↘ + ■ + ▲
Hien: ↑ + ■ + ▲
(1 ou 2 s.) ← + ■ + ▲
Ibara Otoshi: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Rogai: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Hakkato: ■ + ▲
Urahien: ↑ + ■ + ▲
Hishu: → + ■ + ▲

Kawara: ↓ + ▲
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: Sakura Matoi: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Uragake: ↖ + ▲
Tenbu: ↗ + ▲
GEN FU
Rensui: ▲, ▲, ▲
Tanhou: ↘ + ▲, ▲
Kahou: ↗ + ▲
Banchu: → + ▲, ▲, ▲
Banhou: → + ▲, ▲, ▲ + ●
Osokuha: ← + ▲, ▲
Sosuiha: ← + ▲, → + ▲
(1 ou 2 s.) ▲ + ●
Tanpa: →, → + ▲
Koson: ↘, ↘ + ▲
Senshippo: ↓, ↘, → + ▲, ▲
Yosoku: →, ← + ▲
Ugyu: ↙, → + ▲
Soha: → + ▲ + ●
Yoshi-Saiken: ↓ + ▲ + ●
(1 ou 2 s.) ←, → + ▲
Toha: ← + ▲ + ●
Rokugo-Riho-Sui: ↙ + ▲ + ●
Yokei: ↘ + ▲ + ●
Hakujya-Honsui: ↙ + ▲
Senryu-Ha: ↘ + ●, ▲
(1 ou 2 s.) ←, → + ▲
Keitai: → + ●, ●
Chisun: ↙ + ●, → + ▲
Hansen: ↑ + ●
Senpu: ↗ + ●, ↓ + ●
Tenshin: ↖ + ●
Sokutan: → + ●
Sohi: ■ + ●
Zensotai: ↓ + ■ + ●
PERTO DO OPONENTE
Juji: ■ + ▲
Shin-i: ← + ■ + ▲
Ryuyo(|): ← + ■ + ▲

Dead or Alive 2

Himatsu: ↓ + ■ + ▲
Enshu: ↙ + ■ + ▲
PEGADAS E CHAVES
Kyoka(high punch): ↖ + ■
Kakinomi: ↖ + ■
Shiraha(soco médio): ← + ■
Shigure(chute médio): ← + ■
Momiji(soco baixo): ↙ + ■
Soken(chute baixo): ↙ + ■
Maiyoromo: ← + ■
Madoi: ←, ↗ + ■
Mayoi(low): ←, ↘ + ■
ATAQUES BAIXOS
Takanotsume: ↑ + ▲ + ●

Shutai: → + ■ + ▲
Koukei: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) → + ■+ ▲
Kokaisan: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Umpei: ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ■ + ▲
Tora: ■ + ▲
Sokujin: → + ■ + ▲
Batetsu: ↓ + ■ + ▲
Ribyo: ↙ + ■ + ▲
Juji: ↓ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Taizan: ↖+ ■
Honshin(jumping punch): ← + ■
Saishu/Roshu: ← ↗+ ■
Kasyu/Koga(low): ← ↘+ ■

ATAQUES BAIXOS

Rakushin: ↑ + ▲ + ●
Jitosho: ↓ + ▲

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Appeal: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Senpo: ↓, ↘, → + ▲
Sokuten: ↖+ ▲

TINA

Machine Gun Middle: ▲, ▲, ●
Machine Gun Elbow Knee: ▲, ▲, ▲, ●
Knuckle Arrow: ↖ + ▲
Blazing Chop: ↑ + ▲
Back Elbow: ↗ + ▲, ●
Double Hammer: ← + ▲
Low Spin Knuckle: ↙ + ▲
Infinity Combo: → + ▲, ▲, ▲
Ultimate Combo: → + ▲, ▲, ●
Spin Knuckle Combo: → + ▲, ▲, ↓ + ▲
Low Drop Combo: → + ▲, ▲, ↓ + ●
Combo Drop Kick: →, → + ▲, ▲, ●
Tina Special: →, → + ▲ + ●
Vertical Hammer: ↘ + ▲, ▲
Dolphin Upper: ↘, ↘+ ▲
Rolling Upper: ↓, ↘, → + ▲
Ankle Spin Kick: ●, ●
Double Middle Kick: ↘ + ●, ●
Step Kick: ↗ + ●
Back Brain Kick: ↖ + ●
Drop Kick: ↑ + ●
Front Step Kick: →, → + ●
Knee Hammer: → + ●, ▲
Double Ai Kick: ↓ + ●, ●, ●
Crush Knee: ↘, ↘ + ●
Dancing Doll Kick: ■ + ●
Shoulder Tackle: ←, → + ▲
Short Range Lariat: ▲ + ●
Elbow Suicide: → + ▲ + ●
Rolling Sobat: ← + ●
Front Roll Kick: → + ■ + ●
Low Drop Kick: ↓ + ■ + ●
Moonsault Press: ← + ▲ + ●
Turn Sobat: ■ + ●
Moonsault Attack: ▲ + ●

PERTO DO OPONENTE

Death Valley Bomb: ■ + ▲
Texas Driver: → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Burst Cyclone: → + ■ + ▲
Frankensteiner: ← + ■ + ▲
Hammer Through ~ J.O.S.: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ■ + ▲
Burst J.O.S.: →, → + ■ + ▲
Giant Swing: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Sky Twister Press: →, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↑ + ■ + ▲
J.O.S.: ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↑ + ■ + ▲
Fisherman's Buster: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
J.O. Cyclone: ↓, →, ← + ■ + ▲
Double Break: ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■+ ▲
Throwing German Suplex: → + ■ + ▲
Burst Suplex: ■ + ■+ ▲
Dragon Suplex: →, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■+ ▲
Trance Four Leg Lock: ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓↓ + ■+ ▲
Tiger Driver: ↙ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■+ ▲
Japanese Ocean Bomb: ↘, ↘ + ■ + ▲
Elbow Drop: ↓ + ▲

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Appeal: Come on!: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: Guts pose: ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Front Roll: ↓ + ▲ + ●

ZACK

Rising Heel Kick: ↑ + ●
Double Impact: ↓, ↘, → + ▲, ▲
Spinning Heel Kick: ↓, ↘, → + ▲, ●
Double Sork: → + ▲, ▲
Inferno Rush: → + ▲, ●, ●, ●, ●
Tea Sork Laan: →, → + ▲
Half Spin Sork Rab: ← + ●, ▲
Half Spin Heal Kick: ← + ●, ●
Gatling Knee: → + ●, ●
Tumbling Heel: ←, ← + ●, ●
Sway Blow: ↖ + ▲
Boost Rush: ▲, ●, ●, ●, ●
Mobius Rush: ▲, ▲, ▲, ●
Mad Beast: ▲, ▲, ●, ●, ●, ●
Mad Hound: ▲, ▲, ↓ + ●, ●, ●, ●
Vulcan Knee Kick: ▲, ▲, → + ●
Genocide Rush: ▲, ▲, → + ▲, ●
Devil's Rush: ▲, ▲, → + ▲, ▲
Fake Spinning Middle: ▲, ▲, ← + ●
Heaven Smash: ↘ + ▲, ▲, ▲
Slam Knuckle: ← + ▲
Mephisto Rush: ●, ●, ●, ●
Demon Rush: ↘ + ●, ●, ●, ●, ●
Belial Rush: ↓ + ●, ●, ●, ●, ●
Tricky Beast: ↓ + ●, ▲, ●, ●, ●, ●
Tricky Hound: ↓ + ●, ▲, ↓ + ●, ●, ●, ●
Zack Tornado: ↓ + ■ + ●
Spinning Middle Kick: ■ + ●
Twister Upper: ↘ + ▲ + ●
Cow Roy: →, → + ●
Flying Knee Kick: → + ▲ + ●
Devil's Elbow: ↘, ↘ + ▲, → + ▲
Vertical Axe: ▲ + ●
Airwalk: →, → + ▲ + ●
Overhead Kick: ↘, ↘ + ●, ●
Turn Bazooka: ←, → + ▲
Spinning Heel: ■ + ● (1 ou 2 s.) ●
Turn Sork Rab: ← + ▲
Turn Spinning Heel Kick: ← + ●

PERTO DO OPONENTE

Wild Throw: ■ + ▲
Stunner: ← + ■+ ▲
Gokko Tee Cow: →, ← + ■ + ▲
Hand Rush: ↘, ↘ + ■ + ▲
Splash Dunk: ↓, ↘, → + ■ + ▲
Neck Hunting: ■ + ▲
Violence Beat: ← + ■ + ▲
Beast Fang: ↓ + ■ + ▲
Heart Breaker: ↙+ ■ + ▲
Reverse Beast Fang: ↓ + ■ + ▲
Neck Crusher: ↓ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Locking Hammer(soco alto): ↖ + ■
Spring Leg Lock: ↖+ ■
Arm Whip(soco médio): ← + ■
4 Leg Lock(chute médio): ← + ■ (1 ou 2 s.) ↓↓ + ■
Pull-in Triangle Lock(soco baixo): ↙ + ■
Leg Split(chute baixo): ↙ + ■
Air Whip(jumping puch): ← + ■

ATAQUES BAIXOS

Hip Drop: ↑ + ▲ + ●
Octopus Blow(soco alto): ↖+ ■
Slash Elbow: ↖+ ■
Cross Bazooka(soco médio): ← + ■
Heel Edge(chute médio): ← + ■
Funky Elbow(soco baixo): ↙+ ■

ATAQUES BAIXOS

Stepping Wave: ↑ + ▲ + ● (1 ou 2 s.) ←, → + ▲ + ●

Continuação: FIFA 2002

curtos e evite ficar muito tempo com a bola.
2 - Não dê carrinhos por traz do adversário. Além de fazer uma falta grave, o seu jogador poderá ser expulso. Use o carrinho somente pela frente ou para neutralizar um contra-ataque fulminante.
3 - Para atacar rapidamente, aperte ▲ várias vezes para correr e use R1 para driblar os adversários.
4 - Para chutar ao gol, você deverá usar os botões direcionais para controlar o ângulo do chute antes de dispará-lo. Esta versão requer mais precisão do que o FIFA anterior.

PARTIDAS EXTRAS

Detone nas classificações do Modo World Cup e os demais jogos para liberar cinco modos no Modo Tournaments:
AFC: Asians Nations Cup
CONMEBOL: Gold Cup
CONCACAF: Copa America
UEFA: European Championships (Euro 2004)
FIFA Confederations Cup.

GALERIA DE IMAGENS

Vença os seguintes torneios para liberar fotos e imagens exclusivas de jogadores:
AFC World Cup Qualification: Myung Bo Hong
UEFA World Cup Qualification: Francesco Totti
CONMEBOL World Cup Qualification: Roberto Carlos
CONCACAF World Cup Qualification: Ruud Van Nistelrooy
EFA: Nuno Gomez
European Championship Cup: Iker Casillas
European Championship: Thierry Henry
Copa America: Henrik Larsson
Gold Cup: Thomasz Rodzinski
FIFA Confederations: Steve Marlet

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

DICAS MÁGICAS

Para se dar bem logo de cara, confira estas dicas essenciais:

Continua...

Continuação:
HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

1 - Quando você não conseguir subir uma estante ou uma parede de cor diferente, aperte ■. Harry poderá encontrar uma passagem secreta.
2 - Caso você tenha alguma dificuldade com os controles enquanto Harry estiver voando, não se preocupe. Aperte Start, entre na opção "Options" e depois altere o item "Broomstick Control" para "Reverse".
3 - Sempre que houver um item na tela destacado por uma estrela, use seus poderes mágicos para alterá-lo.
4 - Sempre que você enfrentar um inimigo, mantenha distância e dispare bolas de energia. Assim é bem mais fácil encará-los.
5 - Juntando todos os feijões coloridos da fase, você poderá trocá-los pelas senha que abrem os retratos de cada estágio. Eles escondem itens especiais com escudos e vassouras mais rápidas.

ITENS SECRETOS
Recolha todos os feijões coloridos de cada categoria e confira um item especial que está atrás da fotografia que aparece em Hogwarts.
50 feijões amarelos
Vassoura Nimbus 2000
70 feijões azuis
Luva para Quidditch
80 feijões verdes
Card
100 feijões vermelhos
Advanced Flipendo

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
(PlayStation 2)
DICAS BÁSICAS
1 - Logo no início do game, acompanhe as cenas iniciais, pois elas ensinam os comandos básicos de Snake.
2 - Economize munição. Use a mira especial e atire na cabeça dos inimigos para detoná-los rapidamente.
3 - Use somente o cigarro ("cigarretes") quando você quiser aumentar a força de

Continua...

Wild Heel: ↓ + ●
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: Wave: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Nandeyanen(Why is that?)!": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Fake Roll: ↓, ↘, → + ■
JANN LEE
Jab High Kick: ▲, ●
Sonic Spin Kick: ▲, → + ▲, ●
Sonic Low Spin Kick: ▲, → + ▲, ↓ + ●
Sonic Upper: ▲, ↓ + ▲, ▲
Combo Low Spin Kick: ▲, ↓ + ▲, ●
Dragon Rush: ▲, ▲, ▲, ●
Dragon Cannon: ▲, ▲, ▲, → + ▲
Dragon Slicer: ▲, ▲, ▲, ↓ + ●
Combo Knuckle Upper: ▲, ▲, → + ▲
Combo High Kick: ▲ ▲ ●
Body Upper: → + ▲ ▲
Body Low Spin Kick: → + ▲ ↓ + ●
Flash Spin Kick: →, → + ▲, ●
Flash Low Spin Kick: →, → + ▲, ↓ + ●
Low Dragon Hammer: ↙ + ▲
Dragon Hammer: ←, → + ▲
Sinnee High Kick: ■ + ● ●
Double Hook Kick: ← + ● ●
Thrust Spin Kick: ↓ + ● ●
Side Master Kick: ↘ + ● ●
Dragon Strike: ↘ + ●, → + ▲
Side Back Kick: ↘ + ●, ← + ●
Snap Spin Kick: → + ●, ●
Snap Spike Kick: → + ●, ←, → + ●
Dragon Low Kick: ↙ + ●
Low Spin Kick: ↓ + ■ + ●
Dragon Blow: ↓, ↘, → + ▲
Dragon Elbow: ▲ + ●
Dragon Knuckle: ↓, ←, → + ▲
Dragon Kick: ↓, ↘, → + ●
Dragon Spike: ←, → + ●
Flash Turn: ← ← + ▲
Dragon Flare: →, → + ●
Dragon Step High: → + ■ + ●
Blind Elbow: ▲ + ●
PERTO DO OPONENTE
Hell Drive: ■ + ▲
Dragon Gunner: → + ■ + ▲
Shoulder Throw: ← + ■ + ▲
The Way of the Dragon: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
The Fall of the Dragon: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Bull Docking Head Lock: ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.)
←, ← + ■ + ▲
Dragon Rave: ■ + ▲
Sekkan Punch: ↓, ↘, → + ■ + ▲
Front Face Lock: ↓ + ■ + ▲
Side Buster: ↙ + ■ + ▲
Punish Punch:: ↓ + ■ + ▲
PEGADAS E CHAVES
Trace Gunner: ↖ + ■
Double Blind(soco médio): ← + ■
Deep the Dragon(soco baixo): ↙ + ■
ATAQUES BAIXOS
Stomping: ↑ + ▲ + ●
Enter the Dragon: ↑ + ■ + ▲ + ●
Low Snap Kick: ↓ + ●
MOVIMENTO ESPECIAL
Appeal: Shout: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
AYANE
Sosho: ▲, ▲, ▲
Renten: ▲, ▲, ●, ●
Koei: ▲, ▲, → + ▲, ▲
Hajin: ▲, ●
Koeiga: → + ▲, ▲
Soha: →, → + ▲, → + ●
Fuzan: ↘ + ▲, ← + ▲
Jirai: ↘, ↘ + ▲, ↓ + ●
Rijin: ← + ▲, ●
Hishu: ← + ▲ (1 ou 2 s.) ●
Riji: ← + ▲, ↓ + ●
R. Hien: ← + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ●
F. Sosho: ↗ + ▲, ▲, ▲
F. Renten: ↗ + ▲, ●, ●
Sajin: ↙ + ▲, ●
Renkyaku: ●, ●
Ryuso: → + ●, ●
Roso: → + ●, ↓ + ●
Rekku: ↘ + ■ + ●
Roso: ↓ + ■ + ●
E. Hajin: ▲ + ●, ▲, ▲
E. Fujin: ▲ + ●, ▲, ●
Hajinsai: ▲ + ●, ▲, ↖ + ●
Hajin: ▲ + ●, ▲, ↓ + ●
Genmu: ↓, ↘, → + ●
Fujinsai: ↓, ↘, → + ■ + ●
Sho: ← + ■ + ●
Genwaku: ■ + ●
R. Sosho: ▲, ▲, ▲
R. Eiko: ▲, ▲, ← + ▲, ▲, ▲
R. Fujinsai: ▲, ▲, ← + ▲, ▲, ●
R. Eikosai: ▲, ▲, ← + ▲, ▲, ↖ + ●
R. Eikogeri: ▲, ▲, ← + ▲, ▲, ↓ + ●
R. Rijin: ▲, ▲, → + ▲, ●
R. Hishu: ▲, ▲, → + ▲ (1 ou 2 s.) ●
R. Riji: ▲, ▲, → + ▲, ↓ + ●
Rahien: ▲, ▲, → + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ●
Rasajin: ▲, ▲, ↙ + ▲, ●
Fusai: ↑ + ●
Shugetsu: ↖ + ●
Z. Rajin: ← + ▲, ▲, ▲
Z. Fujinsai: ← + ▲, ▲, ●
Z. Hajinsai: ← + ▲, ▲, ↖ + ●
Z. Hajingeri: ← + ▲, ▲, ↓ + ●
J. Sajin: ↙ + ▲, ●
Embusho: ↖ + ▲
Enshusen: ↓ + ■ + ●
Kokuso: ■ + ●
PERTO DO OPONENTE
Momiji: ■ + ▲
H. Embu: → + ■ + ▲
Hikari: → + ■ + ▲
Kirimadoi: ← + ■ + ▲
Tosenka: ←, → + ■ + ▲
Baisenka: ←, → + ■ + ▲
Tsurara: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↑ + ■ + ▲
K. Gengi: ↓, ↘, → + ■ + ▲
K. Ranmu: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Namigatana: ■ + ▲
Yamigarasu: → + ■ + ▲
Ryusa: ■ + ▲
Tsubaki: → + ■ + ▲
Urayami: → + ■ + ▲
Setsuna: ↓ + ■ + ▲
Kamiyo: ↙ + ■ + ▲
Syusui: ↓ + ■ + ▲
Muso: ↓ + ■ + ▲
Tenbujin: ↙ + ■ + ▲
PEGADAS E CHAVES
Hyorio: ↖ + ■
Ayase(soco médio): ← + ■
Fubujin(chute médio): ← + ■
Kogarashi(soco baixo): ↙ + ■
ATAQUES BAIXOS
Hyomu: ↑ + ▲ + ●
Kawara: ↓ + ▲
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: "No kidding": ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Silly": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Haijin: ↑ + ▲
Kazenmai: ↖ + ▲
RYU HAYABUSA
Rengeki: ▲, ▲, ▲
Kusen: ▲, ▲, ← + ▲, → + ▲
Mekki: ▲, ▲, ← + ▲, ●
Renki: ▲, ▲, ●, ●, ●
Jinpuren: ▲, ▲, ↓ + ●
Hatou: ▲, ●, ●
Hatotsu: → + ▲, ●, ●
Raishin: →, → + ▲
Kushin: ← + ▲, → + ▲
Hayou: ← + ▲, ●
Jisen: ↙ + ▲, ●
Garyu: ↓, ↘, → + ▲
Jaki: ●, ▲
Nichirin: ↗ + ●
Hagen: ↑ + ●, ●
Tenrin: ↖ + ●
Rijiso: ↘ + ●, ↓ + ●
Jisuberi: →, → + ●
Jinpugeki: ↙ + ●, ↓ + ●
Jinpurengeki: ↙ + ●, ↙ + ●, ↓ + ●
Riei: →, ← + ●
Korin: ← + ●
Maikiri: ↓, ↘, → + ●

Dead or Alive 2

Shoryu: ↓, ← + ●
Soku: ▲ + ●
Gao: ← + ▲ + ●
Rekku: ↘ + ▲ + ● (1 ou 2 s.) ●
Kikoku: ■ + ● (1 ou 2 s.) ● ●
Jisho: ← + ■ + ●
Jinkyaku: ↓ + ■ + ●
Zamma: ↘ + ■ + ●

PERTO DO OPONENTE

Juji: ■ + ▲
Kubikiri: → + ■ + ▲
Shoro: → + ■ + ▲
Yama: ← + ■ + ▲
Hayabusa: →, → + ■ + ▲
Genei: ←, → + ■ + ▲
Rakujinsho: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Izuna: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↘, →, ↗, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓ + ■ + ▲
Uranage: ■ + ▲
Kandachi: ← + ■ + ▲
Rakuryu: →, → + ■ + ▲
Zanshu: ↓ + ■ + ▲
Hane: ↙ + ■ + ▲
Takitsubo: ↓ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Sen Izuna(soco alto): ↖ + ■ (1 ou 2 s.) ↓, ↙, ←, ↖, ↑ + ■ (1 ou 2 s.) →, ↗, ↑, ↖, ←, ↙, ↓ + ■
Kagedoro: ↖ + ■
Rekko(soco médio): ← + ■ (1 ou 2 s.) ↓, ↙, ←, ↖, ↑ + ■ (1 ou 2 s.) →, ↗, ↑, ↖, ←, ↙, ↓ + ■
Shugeki(chute médio): ← + ■
Yoko(soco baixo): ↙ + ■ (1 ou 2 s.) ↓, ↙, ←, ↖, ↑ + ■ (1 ou 2 s.) →, ↗, ↑, ↖, ←, ↙, ↓ + ■
Koken(chute baixo): ↙ + ■
Gasai(soco no alto): ← + ■

ATAQUES BAIXOS

Naraku: ↑ + ▲ + ●
Koga: ↓ + ▲

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Appeal: Nin: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: Rin: →, ←, → + ■ + ▲ + ●
Appeal: Rei: ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Tenchi: ↓ + ▲ + ●

HELENA

Kasui: →, → + ▲
R. Kasui: ▲, ▲, ▲
R. Kosen: ▲, ▲, ●
R. Sen: ▲, ▲, ↓ + ●
Hekiro: ▲, ▲, ← + ▲, ▲
Gasho: ▲, ●, ●, ●
Teishitsu: ↑ + ▲
Kyuho: ↖ + ▲
Dokuritsu: ↘ + ▲, ▲
Tenshin: ← + ▲, ▲, ▲
T. Kasui: ↗ + ▲, ▲
T. Koren: ↗ + ▲, ●
T. Sen: ↗ + ▲, ↓ + ●
R. Hoto: ←, ← + ▲, ▲, ↓ + ▲
Shimogiri: → + ▲, ▲
Soho: ↙ + ▲
Soheki: ▲ + ● (1 ou 2 s.) ▲ + ●
Rekkai: ●, ●, ●
S. Kasen: → + ●, ↓ + ●
S. Ryoin: → + ●, ▲
Rigo: ← + ●, ●
Hoken: →, → + ●, ▲, ▲
Senten: ↙ + ●, ▲
S. Ushiro: ↓ + ●, ●
Niki: ↗ + ●
Bokuho: ↓ + ■ + ●
Toda: ↘ + ▲, ▲
Uryo: ↓, ↘, → + ▲
Rinpeki: ← + ▲ + ●
Zenpeki: ↓, ← + ▲
Dakai: → + ▲ + ●
R. Kasessho: ▲, ▲, ▲, ▲
R. Tenshin: ▲, ▲, ← + ▲, ▲, ▲
K. Kasen: → + ●, ↓ + ●
K. Ryoin: → + ●, ▲
T. Dosho: → + ▲
Seisyu: ▲ + ●
Gosotai: →, → + ●
Hanba: ▲, ▲, ▲
Sen Niki: ▲, ▲, ●
Kyoda: → + ▲, ▲, ▲
Renken: → + ▲, ▲, ●
H. Shinkasen: ← + ▲, ●, ↓ + ●
H. Shinryoin: ← + ▲, ●, ▲
Banchu: ↓, → + ●, ↓ + ●
K. Gasui: →, → + ▲
K. Pikyaku: → + ●
Zensotai: ↓ + ■ + ●
Sotakusho: ▲ + ●

PERTO DO OPONENTE

1, 2, 3: ■ + ▲
Senpeki: ← + ■ + ▲
Tenyoryo: ← + ■ + ▲
Shohen: →, → + ■ + ▲
Yoto: ↓, ↘, → + ■ + ▲
Tenbu: ■ + ▲
Shousen: ↓ + ■ + ▲
Fukanbu: ↙ + ■ + ▲
Z. Paou: ↓ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Denpi(chute alto): ↖ + ■
Fukenro: ↖ + ■
Tenban(soco médio): ← + ■
Hekizan(soco baixo): ↙ + ■

ATAQUES BAIXOS

Rouho: ↑ + ▲ + ●
Goben: ↓ + ●

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bokuho: ↓ + ▲ + ●
Forward(durante o Bokuho): →
Back(durante o Bokuho): ←
Stand(durante o Bokuho): ↑
Turn(durante o Bokuho): ↖
Dash Forward(durante o Bokuho): →, →
Dash Back(durante o Bokuho): ←, ←
Teishitsu(durante o Bokuho): ↓, ↓
Appeal: Token: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●

BASS ARMSTRONG

Combo Gong: ▲, ▲, ▲
Combo Hammer: ▲, ▲, ↓ + ▲
Combo High Kick: ▲, ▲, ●
Combo Kick Crash: ▲, ●, ●
Wild Swing: → + ▲, ▲
Hell Stab: ▲ + ●
Elbow Rush: ↗ + ▲, ▲
Stun Gun Chop: ← + ▲, ▲ (1 ou 2 s.) ▲ + ●
Power Gong: ↙ + ▲, ▲
Knee Hammer: → + ●, ▲
Jumping High Kick: ↑ + ●
Smash Gong: →, → + ▲
Bear Scissors: ↘ + ▲ + ●, ▲
Kick Rush: ↘ + ●, ●
One Hand Hammer: ↑ + ▲
Buffalo Crush: ↘, ↘ + ▲
Drop Kick: ↓, ↘, → + ●
Flying Cross Chop: →, → + ▲ + ●
Kenka Kick: →, → + ●
Hell Scissors: ↖ + ▲, ▲
Rolling Axe: ←, → + ▲
Bass Lariat: → + ▲ + ●
Front Roll Kick: → + ■ + ●
Low Drop Kick: ↓ + ■ + ●
Muscle Elbow: ← + ▲ + ●
Axe Bomber: ↓ + ▲ + ● (1 ou 2 s.) ▲ + ●
Trass Kick: ← + ●
Round Muscle Elbow: ▲ + ●
Get Up Low Drop Kick: ↓ + ■ + ●

PERTO DO OPONENTE

Falcon Arrow: ■ + ▲
One Legged Head Butt: ↘ + ■ + ▲
Wild Bull Head Butt: ↘ + ■ + ▲
Water Mill Drop: ← + ■ + ▲
Bear Press: ← + ■ + ▲
Bass Tornado: → + ■ + ▲
Flying Body Scissors: ↑ + ■ + ▲
Dynamite Lariat: ←, → + ■ + ▲
Atomic Hammer Crash(!): ← → + ■ + ▲
Oklahoma Stampede: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) → + ■ + ▲
Manhattan Driver: ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↑ + ■ + ▲
Super Freak: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
T.F.B.B.: ↓, →, ← + ■ + ▲
T.F.B.C.: ↓, →, ← + ■ + ▲
Escape Back: ■ + ▲
Dangerous Back Drop: ■ + ▲
Locomotion Back Drop: ■ + ▲
Argentina Back Breaker: ← + ■ + ▲
Reverse Lower Bomb: ←, → + ■ + ▲
Face Crasher: →, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) → + ■ + ▲
Grizzly Launcher: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↓ + ■ + ▲
Grizzly Crash: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↓ + ■ + ▲
Bass Bomb: ↓ + ■ + ▲
Spiral Bomb: ↙ + ■ + ▲
Double Arm DDT: ↘, ↘ + ■ + ▲
Calf Branding: ↓ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Continuação: METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

seu personagem. Lembre-se que apesar deste incremento na força, Snake perde uma boa parte de energia.

4 - Quando acabar sua munição, não se desespere. Fique sem arma alguma e aproxime-se pelas costas do inimigo, solte o botão direcional e aperte ■ para enforcá-los.

5 - Quando estiver correndo (segure o analógico o máximo que puder), aperte ✖ para fazer uma cambalhota.

6 - Não seja visto pelos guardas que andam pelo cantos e corredores. Se isso acontecer, fuja o mais rápido possível e espere baixar a poeira.

ARMAS PRINCIPAIS

Saiba os detalhes das principais armas que você encontra no game.

M9

É a arma inicial, uma pistola carregada com tranqüilizantes no lugar das balas. Use esta pistola principalmente nos lugares que exigem silêncio absoluto.

USP

Você recebe esta arma quando detona o primeiro chefe. Ela é excelente para detonar os inimigos mais fortes.

SOCOM

Esta arma dispara vários tiros consecutivos e aceita a conexão de um silenciador.

AKS-74U

Use este rifle somente quando

o seu herói tiver que se disfarçar com o uniforme dos inimigos.

M-4

Metralhadora de boa potência, ideal para fuzilar vários inimigos com ou sem escudos.

PSG1

Um tipo de rifle sniper. Uma ótima opção para matar inimigos e desativar explosivos.

STIGER MISSILE

Um tipo de lançador de mísseis teleguiados. Ideal

Continua...

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

para os chefões.
RGB6
Um lança-granadas que acerta vários inimigos ao mesmo tempo. Apesar desta vantagem, esta arma tem alcance limitado.
REMOTE CONTROL MISSILE
Também chamado de Nikita. Você pode controlar o tiro desta arma.
CLAYMORE
Quando você coloca uma destas minas no chão, fique longe. O dispositivo explode imediatamente quando alguém pisar sobre ele.
ITENS E ACESSÓRIOS
Fique por dentro dos principais objetos que você encontra no game e saiba a função de cada um deles.
RATION
Recarrega energia. Para usá-lo, segure L2 e aperte ●.
CHAFF GRENADE
Neutraliza temporariamente os circuitos eletrônicos das câmeras de vídeo.
SUPPRESSOR
Silenciador para as armas.
SENSOR A,B
Localiza as bombas que estão escondidas.
BOX
Uma caixa de papelão que serve para despistar os inimigos. Use a quando Snake estiver perto de caixas.
PENTAZEMIN
Diminui a "tremedeira" do herói quando ele estiver usando rifles com miras telescópicas.
BANDAGE
Paralisa o sangramento quando seu personagem estiver ferido.
DIRECTIONAL MICROPHONE
Grava conversas e permite a comunicação com reféns.
THERMAL GOGGLES
Visão noturna. Serve para ver inimigos ou feixes de lasers em plena escuridão.
COOLANT SPRAY
Este spray tem várias funções, como apagar focos de incêndio, desativar bombas, espantar insetos e outras utilidades.

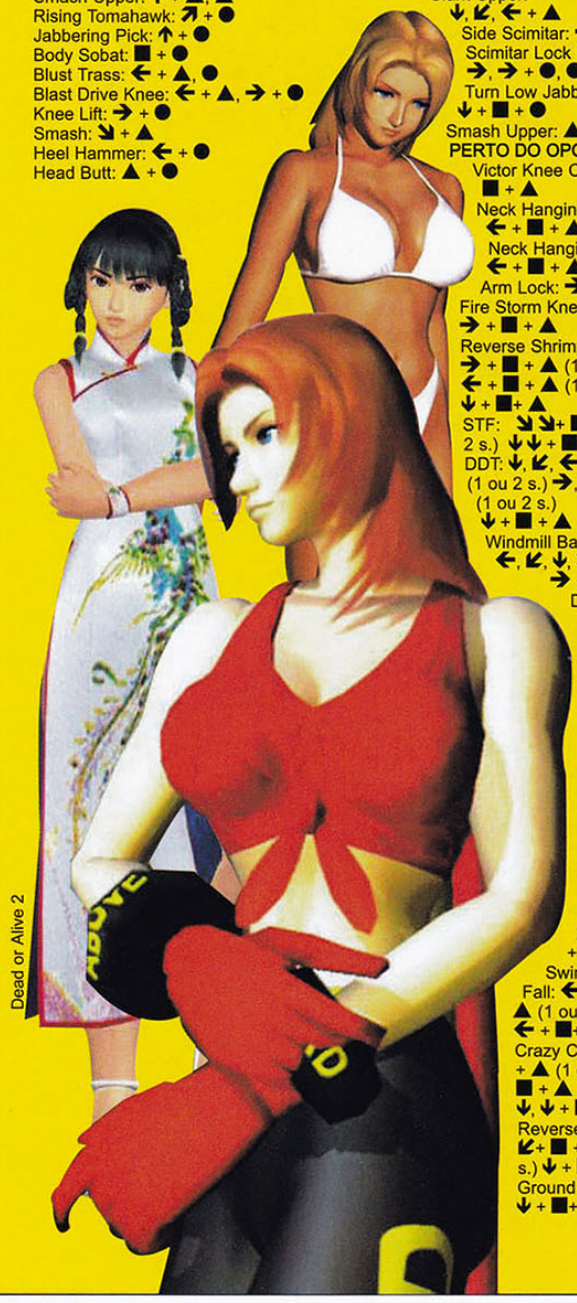
SOUL REAVER 2
(PlayStation 2)
Salto mais alto
Em algumas partes do jogo, você deve subir barreiras e outros obstáculos que não podem ser alcançados com um simples pulo. Para fazer isso, posicione o seu herói perto do local, segure L2 e aperte ✖. Depois, basta

Continua...

Half Lock Suplex(soco alto): ↖ + ■
Rolling Sentoon: ↖ + ■
Shoulder Through(soco médio): ← + ■
Jurassic Trailer(chute médio): ← + ■ (1 ou 2 s.) ←, ← + ■
Guillotine Drop(soco baixo): ↙+ ■
Iron Hammer Press(soco no alto): ← + ■
ATAQUES BAIXOS
Double Knee Drop: ↑ + ▲ + ●
Stomping: ↓ + ●
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: I LOVE TINA: ←, →, ←+ ■ + ▲ + ●
Appeal: Show Time: ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
LEON
Palm Arrow: ↖ + ▲
Tomahawk Elbow: ↗ + ▲
Smash Upper: ↑ + ▲, ▲
Rising Tomahawk: ↗ + ●
Jabbering Pick: ↑ + ●
Body Sobat: ■ + ●
Blust Trass: ← + ▲, ●
Blast Drive Knee: ← + ▲, → + ●
Knee Lift: → + ●
Smash: ↘ + ▲
Heel Hammer: ← + ●
Head Butt: ▲ + ●

Arm Grenade: → + ▲ + ●
Flame Knuckle: →, → + ▲
Shoulder Tackle: ←, → + ▲
Reverse Double Hammer: ← + ▲ + ●, ▲
Leg Spike: ↙ + ●
Solid Crush: → + ▲, ▲, ▲
Crush Leg Spike: → + ▲, ▲, ↓ + ●
Stomach Break: → + ▲, ●
Rush Sobat: ▲, → + ▲, ●
Rush Leg Spike: ▲, → + ▲, ↓ + ●
Jab High Kick: ▲, ●
Storm Hook: ▲, ▲, ▲
Storm Blast Knuckle: ▲, ▲, ← + ▲
Storm Sobat: ▲, ▲, ●
Storm Upper: ▲, ▲, ↙ + ▲
Trap Reverse Hamme: ●, ▲, ▲
Giant Upper: ↓, ↙, ← + ▲
Side Scimitar: →, → + ●
Scimitar Lock Heel: →, → + ●, ●
Turn Low Jabbering: ↓ + ■ + ●
Smash Upper: ▲, ▲, ▲
PERTO DO OPONENTE
Victor Knee Cross Lock: ■ + ▲
Neck Hanging Tree: ← + ■ + ▲
Neck Hanging Blow: ← + ■ + ▲
Arm Lock: → + ■ + ▲
Fire Storm Knee: → + ■ + ▲
Reverse Shrimp Lock: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■+ ▲
STF: ↘ ↘+ ■+ ▲ (1 ou 2 s.) ↓ ↓ + ■+ ▲
DDT: ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■+ ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Windmill Back Breaker: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Desert Bridge: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Jumping Arm Reverse Cross Lock: ■ + ▲
Hell Hazard Lock:→ + ■+ ▲
Swing Sleeper: ← → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■+ ▲
Swing Breath Fall: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■+ ▲
Crazy Crash: ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↓ + ■ + ▲
Reverse Arm Lock: ↙+ ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Ground Submission: ↓ + ■+ ▲

PEGADAS E CHAVES
Reverse Achilles Hell Lock: ↖+ ■
Snake Bites(soco médio): ← + ■
Grabbing Cross Lock(soco baixo): ↙+ ■
Catching Arm Lock(soco no alto): ← + ■
ATAQUES BAIXOS
Knee Drop: ↑ + ▲ + ●
Stomping: ↓ + ●
MOVIMENTO ESPECIAL
Appeal Go To Hell: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
LEI FANG
Soan: →, → + ▲
Sofu: →, ← + ▲
Chisun: ←, → + ▲
Kinkei: ▲ + ●
Tessa: ↓, ↓ + ●
Renchu: → + ▲, ●
Anshu: ←, ← + ▲
Hoto: ← + ▲, ▲
Shanpo: ↙ + ▲, ▲
Shaorin: ↓, ↘, → + ▲
G. Niki: ↘, ↘ + ▲, ●, ●
G. Hai: ↘, ↘ + ▲, ▲ + ●
Sokutan: → + ●
Bunkyaku: →, → + ●
Hikyaku: ↑ + ●
Sengu: ← + ●, ●, ↓ + ●
Fujin: ↙ + ●, ●
Tokyaku: ↘ + ●, ▲ + ●
Hoko: → + ▲ + ●
Honshin: ↖ + ▲
R. Shao: ▲, ▲, ▲
R. Pin: ▲, ▲, → + ▲, ●
R. Zen: ▲, ▲, ← + ▲, ▲
R. Renshu: ▲, ▲, ●, ●
R. Sengu: ▲, ▲, ●, ↓ + ●
R. Tessa: ▲, ▲, ↓ + ●
S. Soan:, ▲, ↘ + ▲, ▲
S. Hai:, ▲, ↘ + ▲, ▲ + ●
Tanben: ▲, ●, ●, ↓ + ●
Renshu: ●, ●
Shu/Sen: ●, ↓ + ●
Paika: ← + ▲ + ●
Tozu: ↙ + ▲ + ●
Haiseki: ↓ + ▲ + ●
Senpu: ■ + ●
Sentsu: ▲ + ●
PERTO DO OPONENTE
Toden: ■ + ▲
Noba: ← + ■ + ▲
Kaishin: ← + ■ + ▲
Token: ↘ + ■ + ▲
Heishin: ←, → + ■ + ▲
Yoho: →, → + ■ + ▲
Assin: → → + ■+ ▲
Rentai: ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, → + ■ + ▲
Kenpi: ↓, ↘, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ←, → + ■ + ▲
Rinei: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Haisui: ■ + ▲
Shanpo: →, → + ■ + ▲
Chogo: ↓, ↘, → + ■ + ▲
Toitsu: ↓ + ■ + ▲
Kindoku: ↙ + ■ + ▲
Teishu: ↓ + ■ + ▲
PEGADAS E CHAVES
Tensen(high punch): ↖+ ■
Rotai:↖+ ■
Shingeki(soco médio): ← + ■
Sohi(soco baixo): ↙ + ■
Taishu(soco no alto): ← + ■



Senshin(chute no alto): ← + ■
Sairatsu/Hosei(ataque médio): ←, ↗ + ■
Risei/Kasui(ataque baixo): ←, ↘ + ■

ATAQUES BAIXOS

Rakuso: ↑ + ▲ + ●
Shikyaku: ↓ + ●

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Appeal: Geishin: ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "No No!": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Got it!": →, ←, → + ■ + ▲ + ●
Appeal: "No, No, No!": ←, ← + ■ + ▲ + ●

EIN

Azuma: ←, → + ▲
Morote: → + ▲ + ●
Fujin: ↓, ↘, → + ▲
Burai: ↗ + ▲, ●
Renpujin: ▲, ▲, ▲
Renken: ▲, ▲, → + ▲, ▲
Musho: ▲, ▲, → + ▲, ●
Rakusho: ▲, ▲, → + ▲, ↓ + ●
Tsukigeri: ▲, ▲, ●, ●
Suzuku: ▲, ▲, ↓ + ●, ●
Ryubi: ▲, ▲, ↓ + ●, ●
Tsukiren: ▲, ●, ●
Kengyu: →, → + ▲, ▲
K. Yokogeri: →, → + ▲, ●
K. Suimen: →, → + ▲, ↓ + ●
Tengai: ← + ▲, ↓ + ●, ▲
Shien: ← + ▲, ▲, ▲
Fumon: ← + ▲, ▲, ↓ + ●
Zansei: →, → + ●, ●, ●
Tenso: ↘, ↘ + ●
Kakato: ↑ + ●
Fuun: ←, → + ●
Shiku: ↓, ↘, → + ●
Hanegeri: ■ + ●, ●
Suimen: ■ + ●, ↓ + ●
Korin: ← + ■ + ●
Gyosho: ▲ + ● (1 ou 2 s.) ← + ▲
Kishi: → + ●, ●
Ressei: → + ●, ●, ●
Tenro: → + ●, ●, → + ●
Ginro: ↙ + ●, ●
Jinmon: ↙ + ●, ▲
Raigyu: ↙ + ●, → + ▲, ▲
Tenrai: ↙ + ●, → + ▲, ●
Kairai: ↙ + ●, → + ▲, ↓ + ●
Hyoubi: ↓ + ●, ●
Shorin: ↗ + ●, ●
Kofu: → + ■ + ●
Maizuru: ↖ + ●
Tenrin: ↘ + ●, ●, ●

PERTO DO OPONENTE

Suigetsu: ■ + ▲
Ryukotsu: ← + ■+ ▲
Gankotsu: ← + ■+ ▲
Kaei: ↘, ↘ + ■ + ▲
Rekka: ↘, ↘ + ■ + ▲
Futo: → + ■ + ▲
Guren: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Socho: ■ + ▲
Seiryo: ← + ■ + ▲
Reigetsu: ↓ + ■ + ▲
Mozu: ↙+ ■+ ▲
Kakushu: ↓ + ■ + ▲
Suirin: ↙ + ■ + ▲

PEGADAS E CHAVES

Namioi(soco alto): ↖ + ■
Tenga: ↖ + ■
Otoshiami(soco médio): ← + ■
Metsumon(chute médio): ← + ■
Ruten(soco baixo): ↙+ ■
Kobo(chute baixo): ↙+ ■
Suibo(chute no alto): ← + ■

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Appeal: "Come on!": ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Easy!": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●

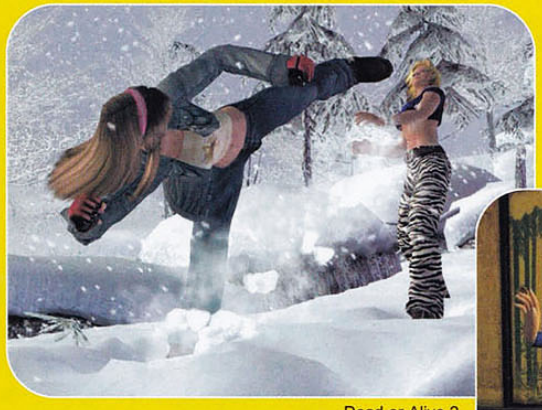
BAYMAN (SECRETO)

Para jogar com Bayman, complete o jogo com todos os lutadores básicos. Este personagem secreto pode ser usado nos Modos Survival, Time Attack e outros

Smash Upper: ↑ + ▲, ▲
Break Shot: ↓, ↘, → + ●
Rolling Sobat: → + ■ + ●
Charging Bolt: ↙+ ▲, ▲
Blast Trass: ← + ▲, ●
Blast Stinger: ← + ▲, → + ●, ▲
Blast Low Javelin: ← + ▲, ↓ + ●
Flame Stinger: → + ●, ▲
Smash: ↘ + ▲
Bulk Uppercut: ↓, ↘, → + ▲
Side Edge Trass: ▲ + ●, ▲, ●
Side Edge Javelin: ▲ + ●, ▲, ↓ + ●
Flame Knuckle: →, → + ▲
Cannonball Shot: ←, → + ▲
Spike Shoulder: ↘, ↘ + ▲
Fire Bullet: ← + ▲ + ●
Flame Hammer: → + ▲ + ●
Spike Sobat: ↙ + ●, ●
Solid Crash: → + ▲, ▲, ▲
Crash Leg Spike: → + ▲, ▲, ↓ + ●
Stomach Break: → + ▲, ●
Rush Sobat: ▲, → + ▲, ●
Rush Leg Spike: ▲, → + ▲, ↓ + ●
Combo Heel Hammer: ▲, ●, ●
Knuckle Shot: ▲, ▲, ▲
Rush Tomahawk: ▲, ▲, ●
Storm Hammer: ▲, ▲, ← + ▲
Charging Tiger: ▲, ▲, ↓ + ▲, ▲
Trap Reverse Hammer: ●, ▲, ▲
Turn Blade: ↓ ↙, ← + ▲
Sliding Kick: →, → + ●
Double Spike: ↓ + ●, ●
Smash Upper: ▲, ▲, ▲

PERTO DO OPONENTE

Front Suplex: ■ + ▲
Neck Hold Swing: ← + ■+ ▲
Jail Lock knee: ↘, ↘ + ■ + ▲
Shoulder Breaker: → + ■ + ▲
Fire Storm Knee: → + ■ + ▲
Scorpion Death Lock: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↓ + ■ + ▲
Half Boston Crab: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Dangerous Driver: ↓, ↙, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Quebradora
Congiro: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■+ ▲
Catching Arm Bar: ■ + ▲
Half Hazard Lock: → + ■+ ▲
Swing Neck Hold:



Dead or Alive 2

Continuação: SOUL REAVER 2

controlar o salto com os botões direcionais.

Vá para o além

Durante o game, seu herói pode de desmaterializar e nadar pelo mundo espiritual. A vantagem deste modo é que o personagem pode atravessar grades e obstáculos, como se fosse um fantasma. Para entrar neste modo, aperte Select e selecione o globo que tem um olho dentro. Quando você quiser voltar ao modo normal, procure por um círculo no chão com uma fumaça azul, entre no inventário e escolha o mesmo globo novamente.

Mapa

Para não se perder durante as fases, use o mapa. Pause o game com o botão Start, selecione o globo que tem uma letra "N" e aperte ✖. Use os botões direcionais para conferir a descrição dos lugares.

Pegue as almas

Apesar de bonzinho, seu personagem é um vampiro e deve se alimentar de almas para continuar vivo. Fique ligado no espiral que fica no canto inferior da tela. Ele representa a sua vida. Quando sua energia estiver em baixa, segure ● para coletar as almas perdidas e recarregar a energia vital.

Abra as portas

Para abrir as portas e passagens, seu herói deve estar no modo normal, pois o espiritual não funciona. É muito simples. Aproxime-se da passagem e pressione ■. Lembre-se que algumas portas estão trancadas e precisam de chaves. Outras não abrem de jeito nenhum e, para passar por elas, você terá que usar o modo espiritual.

Primeiros inimigos

Nesta versão, você vai encarar dezenas de inimigos e soldados com armas medievais. Quando você for atacado por um grupo de inimigos, não marque bobeira. Mate um de cada vez e aperte os botões de ataque o mais rápido possível. Enquanto você faz isso, segure R1 para focar somente um inimigo. Quando ele morrer, faça o mesmo nos outros.

Salve o jogo

Para salvar o game em seu Memory Card, você terá que suar a camisa. Seu herói deve encontrar pontos fixos, pois não é possível gravar o game em qualquer lugar. O primeiro Save Game está localizado numa passagem, depois que

Continua...

Continuação: SOUL REAVER 2

você abrir a entrada que fica sob as águas.
Arma poderosa
Inicialmente, a melhor arma de seu herói é um feixe luminoso que fica em seu braço direito. Esta arma aparece sempre quando você volta para o modo físico. Mas fique atento, pois se você for atacado, esta arma some

imediatamente.

TALES OF DESTINY 2
PRIMEIROS INIMIGOS
Conheça os chefões iniciais e saiba todas as suas características, inclusive a fraqueza deles e os itens que podem ser roubados.
BANDIT
Pontos: 900
Experiência: 10
"Gald" recebido: 36
Poder de ataque: 40
Defesa: 60
Poder mágico: 55
Força: não definida
Fraqueza: fogo
Itens liberados: queijo, "Cheepus Mantle"
Item que pode ser roubado: queijo
STRIKER
Pontos: 1,200
Experiência: 27
"Gald" recebido: 72
Poder de ataque: 88
Defesa: 140
Poder mágico: 43
Força: não definida
Fraqueza: escuridão
Itens liberados: pão, maçã
Item que pode ser roubado: pão
NIGHT FLYER
Pontos: 3,333
Experiência: 82
"Gald" recebido: 312
Poder de ataque: 202
Defesa: 290
Poder mágico: 30
Força: vento, escuridão
Fraqueza: Fire, Light
Itens liberados: maçã, leite
Item que pode ser roubado: leite
SWORD SOLDIER
Pontos: 780
Experiência: 14
"Gald" recebido: 63
Poder de ataque: 80

Continua...

←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.)
→, ← + ■ + ▲
Swing Breath Fall: ←, → + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) →, ← + ■ + ▲
Crazy Crash: ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓, ↓ + ■ + ▲
Reverse Arm Lock: ↙ + ■ + ▲ (1 ou 2 s.) ↓ + ■ + ▲
Ground Submission: ↓ + ■+ ▲
PEGADAS E CHAVES
Head Hunting Cross Lock (soco alto): ↖+ ■
Reverse Achilles Heel Lock: ↖+ ■
Snake Bites(soco médio): ← + ■
Catching Cross Hold(chute médio): ← + ■
Rolling Cross Hold(soco baixo): ↙+ ■
Cobra Death Lock(chute baixo): ↙+ ■
Catching Arm Lock(soco no alto): ← + ■
Heel Hold(chute no alto): ← + ■
ATAQUES BAIXOS
Knee Drop: ↑ + ▲ + ●
Knee Press: ↓ + ●
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: "You'lr regret this!": ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Bingo!": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Tank Wheel(longe): ↑ + ▲ + ●
Tank Wheel(perto): ↓ + ▲ + ●
TENGU (SECRETO)
Para jogar com Tengu, recolha 10 estrelas no Modo Survival. Jogue com qualquer lutador por mais de 200 vezes.
Wakuren-Bo: ▲, ▲, ▲
Karan-Bo: ▲, ▲, ← + ▲
Kama-Kagura: ▲, ▲, ↓ + ●
Oni-Guma: ▲, ▲, ●, ↓ + ●
Dakkoka: ▲, ●
Zenki: →, → + ▲
Kijin-No-Tachi: → + ▲, ▲
Juzu-Kumade: ↙ + ▲, ▲, ▲
Mizu-Uchi: ↑ + ●
Tsuru-Guruna: → + ●
Iwa-Kezuri: ← + ●
Tsuchi-Gumo: ↓, ↘, → + ●, ↓ + ●
Hiki-Mawari-Hami: ↘ + ●, ●, ●
Koboshi-Inago: ↖ + ●, ▲
Yoroi-Uchi: ▲ + ●
Nowaki: ← + ▲ + ● (1 ou 2 s.) ▲
Madoi-Nowaki: ← + ▲ + ● (1 ou 2 s.) ■
Hane-Ogama: ↓ + ■ + ●, ●
Midare-Goma: ↓ + ■ + ●, ●, ●
Ogama-No-Mai: ■ + ●
Mawari-Nami: ↑ + ●
Hiten-No-Justu(enquanto salta): ▲ + ●
PERTO DO OPONENTE
Yobi-Madoshi: ■ + ▲
Tonbi-Dako: → + ■ + ▲
Tengu-Tsubute: → + ■ + ▲

(1 ou 2 s.) ▲
Jodo-Okari: ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Tsuma-Dori: ■ + ▲
Tatsumaki-Kake-Otoshi: → + ■ + ▲
Tsukami-Naga: ↓ + ■ + ▲
Monomi-Yagura: ↘, ↘ + ■ + ▲
Kiri-Kaeshi: ↓ + ■ + ▲
PEGADAS E CHAVES
Tsuna-Uchi(high punch): ↖+ ■
Shishi-Odoshi: ↖+ ■
Sato-Muso(soco médio): ← + ■
Ito-Guruma(chute médio): ← + ■
Tai-Otoshi(soco baixo): ↙+ ■
Ara-Habaki(chute baixo): ↙+ ■
ATAQUES BAIXOS
Kui-Uchi: ↑ + ▲ + ●
Kazafuki-Garasu: ↑ + ■ + ▲ + ●
Shiko-Fumi: ↓ + ●
MOVIMENTOS ESPECIAIS
Appeal: "Rat!": ←, →, ← + ■ + ▲ + ●
Appeal: "Energy!": ↓, ↓ + ■ + ▲ + ●
Tonbo-Gaeri: ↖ + ▲
Karasu-Tobi: ↗ + ▲, ▲, ▲

G

GUNDAM: JOURNEY TO JABURO
(PlayStation 2)
ARMAS RECOMENDADAS
Fase 1
Arma Beam Sword
Fase 2
Arma Hyper Bazooka
Fase 3
Arma
Fase 4
Arma Beam Rifle, Hyper Bazooka
Fase 5
Arma Beam Rifle
Fase 6
Arma Beam Rifle
Fase 7
Arma Beam Rifle
Fase 8
Arma Beam Rifle
Fase 9
Arma Hyper Bazooka

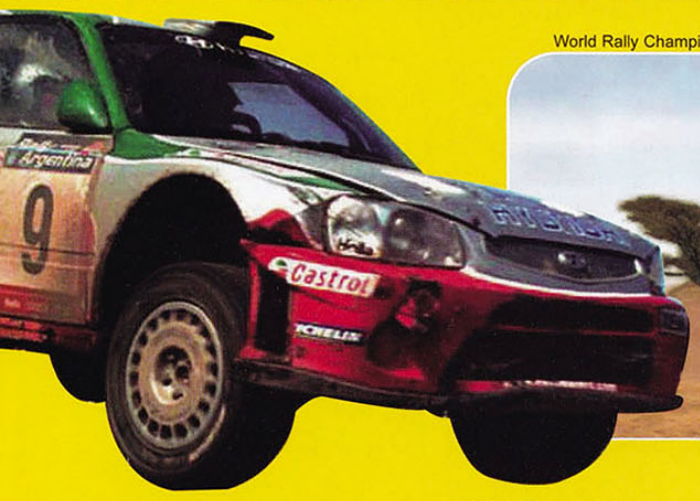
M

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
(PlayStation 2)
LISTA DE MANOBRAS 180/360/...
Use os botões analógicos durante o salto
Bar Hop
Segure o botão Trick e aperte ▲, ▲
Can Can
Segure o botão Trick e aperte ■, ■
Cat Nac
Segure o botão Trick e aperte ✖, ●
Catwalk
Segure o botão Trick e aperte ■, ▲
Cliff Hanger
Segure o botão Trick e aperte ●, ▲
Coffin
Segure o botão Trick e aperte ▲, ●
Cordova
Segure o botão Trick e | aperte ●, ▲, ▲
Disco Can
Segure o botão Trick e aperte ■, ■, ■
Fakie
Faça um 180° no ar, segure

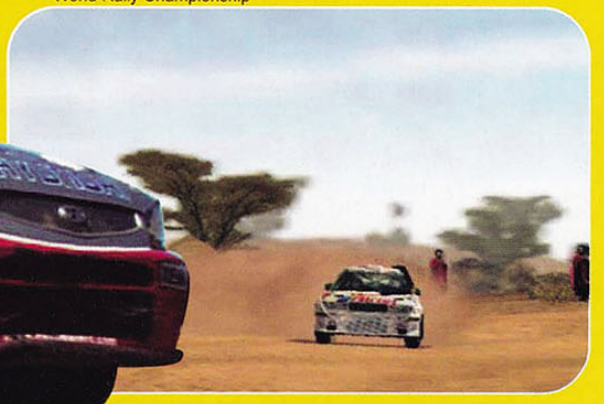
acelerado rapidamente
Heart Attack
Segure o botão Trick e aperte ✖, ▲
Heart Breaker
Segure o botão analógico para baixo até completar a manobra
Heel Clicker
Segure o botão Trick e aperte ▲
Helicopter
Segure o botão Trick e aperte ✖, ▲, ▲
Indian Air
Segure o botão Trick e aperte ✖
Kiss Of Death
Segure o botão Trick e aperte ●, ●
La-Z-Boy
Segure o botão Trick e aperte ●, ✖
McMetz
Segure o botão Trick e aperte ▲, ▲, ▲
Mulisha Air
Segure o botão Trick e aperte ✖, ■
Nac Nac
Segure o botão Trick e aperte ■
No Hander
Segure o botão Trick e aperte ●
Nothing
Segure o botão Trick e aperte ●, ■
Pendulum
Segure o botão Trick e aperte ■, ●
Rocket Air
Segure o botão Trick e aperte ✖, ●
Rodeo Air
Segure o botão Trick e aperte ▲, ✖
Saran Wrap
Segure o botão Trick e aperte ▲, ■
Seat Grab
Segure o botão Trick e aperte ✖, ✖
Stoppie
Segure o botão analógico para frente e aperte o botão de freio
Suicide Flip
Segure o botão analógico para cima
Superfly
Segure o botão Trick e aperte ✖, ✖, ▲
Superman Indian
Segure o botão Trick e aperte ✖, ✖, ✖
Surfer
Segure o botão Trick e aperte ■, ▲, ▲
Switchblade
Segure o botão Trick e aperte ■, ✖
Wheelie
Segure o botão analógico para baixo e aperte acelerador

S

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
CÓDIGOS SECRETOS
Truque mestre
(libera todos os Cheats)
AUNTMAY
Modo Debug
DRILHERE
Seleção de fases
NONJYMNT
Vidas ilimitadas
SUPERGOD
Todas as roupas
WASHMCHN ou SPDRHIST
Todas as galerias
DRKROOM
Todos os "Training challenges"
CEREBRA
Modo cabeção
ALIEN



World Rally Championship



Modo pé gigante
STACEYD
Modo What if?
VVISIONS
Programadores
VVHISCRS

W

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
(PlayStation 2)
CÓDIGOS SECRETOS
(PlayStation 2)
Entre na opção "Extra" do menu principal e depois em "Codes". Feito isso, coloque um dos códigos abaixo e divirta-se:
Melhor acelerador e velocidade máxima
EVOPOWER
Comentários
HELIUMAID
Carros sem chassis
THATSSTUPID
Carros voadores nos replays
FLOATYLIGHT
Câmera sobre a cabeça
DOWNBELOW
Câmera reversa
ONTHECEILING
Visual sob a água
WIBBLYWOBBLY
Visual psicodélico
IMGOINGCRAZY

WWF SMACKDOWN!: JUST BRING IT
(PlayStation 2)
THE SMACKDOWN! CARDS
1 - Lutador Fred Durst
2 - Lutador Mick Foley
3 - Lutador Tajiri
4 - Lutador Rhyno
5 - Lutador Jerry Lynn
6 - Lutador Spike Dudley
7 - Lutar com o último lutador
8 - Street Fight
9 - Submission Match
10 - Arena Wrestlemania X-7
11 - Arena InsurreXtion
12 - 55 pontos para o CAW -
13 ao 32 - Novos movimentos
33 - Vídeos especiais
34 - Música de entrada original para o CAW
35 - Música de entrada original para o CAW
36 - Nova arena SmackDown
37 - 10 calças
38 - 8 máscaras
39 - 8 itens
40 - 8 mangas
41 - 9 camisas
42 - 5 faixas de pulso
43 - 6 almofadas
44 - 4 luvas
45 - 10 testes
46 - 8 sapatos
47 - 8 Tights
48 - 10 pulseiras
49 - 5 mini saias
50 - 9 saias longas
51 - Lutadora Shane McMahon
52 - Lutadora Stephanie McMahon Helmsley
CARDS SECRETOS (MOVIMENTOS E GOLPES)
1 - NCDP: DDP
2 - NCBT: Booker T
3 - EMA: Mike Awesome
4 - ERV: RVD
5 - ELS: Lance Storm
6 - NCSO: Sean O'Haire
7 - NCBK: Billy Kidman
8 - NCHH: Hurricane Helms
9 - WGM: Grand Master Sexay
10 - WS2: Scotty 2 Hotty
11 - WXP: XPac
12 - EJC: Justin Credible
13 - WAS: Al Snow
14 - WVV: Val Venus
15 - WGF: Goodfather
16 - WTM: Taka Michenoku
17 - WFU: Sho Funaki
18 - WDB: Dlo Brown
19 - WKK: K-Kwick
20 - WER: Essa Rios
21 - WBM: Big Boss Man
22 - WGG: Gangrel
23 - ZAG: Andre The Giant
24 - ZSM: Shawn Michaels
25 - ZSS: Sgt Slaughter
26 - ZBB: Bob Backland
27 - WRD: Road Dogg
28 - CRF: Ric Flair
29 - CKN: Kevin Nash
30 - CSH: Scott Hall
31 - CBG: Bill Goldburg
32 - CST: Sting
33 - CHH: Hulk Hogan
34 - CJJ: Jeff Jarret
35 - CSS: Scott Steiner
36 - JIDA: Japanese Puroresu Set A
37 - JIDB: Japanese Puroresu Set B
38 - MEX: Mexican Luchadore Set
39 - NJKS: Kensuke Sasaki
40 - ZOSH: Shinya Hashimoto
41 - NJMC: Masahiro Chono
42 - NJHT: Hiroyoshi Tenzan
43 - NJKM: Keiji Mutoh
44 - NJMN: Manabu Nakanishi
45 - NJYN: Yuji Nagata
46 - NJJL: Jyushin Thunder Lyger
47 - MGS: Great Susake
48 - NJKK: Kuniaki Kobayashi
49 - NOVD: Vader
50 - NOMM: Mitsuhara Misawa
51 - NOKK: Kenta Kobashi
52 - NOJA: Jun Akiyama
53 - AJTK: Toshiaki Kawada
54 - AJGT: Genichiro Tenryu
55 - JAO: Atsushi Ohnita
56 - PAI: Antonio Inoki
57 - PNO: Naoya Ogawa
58 - PAT: (PAT - F's: ultimate knee attack/karate kick)

Spider-Man 2

Continuação:
TALES OF DESTINY 2

Defesa: 110
Poder mágico: 50
Força: não definida
Fraqueza: não definida
Itens liberados: pão, "long swoprd"
Item que pode ser roubado: pão
TROLL
Pontos: 2,400
Experiência: 36
"Gald" recebido: 200
Poder de ataque: 200
Defesa: 140
Poder mágico: 48
Força: fogo, terra
Fraqueza: água
Itens liberados: maça, "Savory"
Item que pode ser roubado: maça
WITCH
Pontos: 450
Experiência: 14
"Gald" recebido: 72
Poder de ataque: 63
Defesa: 22
Poder mágico: 12
Força: gelo
Fraqueza: fogo
Itens liberados: "espetáculo", pasta
Item que pode ser roubado: pasta
ANGER LIZARD
Pontos: 8,500
Experiência: 212
"Gald" recebido: 1,150
Poder de ataque: 276
Defesa: 380
Poder mágico: 35
Força: não definida
Fraqueza: Ice
Itens liberados: mix, pão
Item que pode ser roubado: não definido
MAGE
Pontos: 850
Experiência: 22
"Gald" recebido: 80
Poder de ataque: 77
Defesa: 80
Poder mágico: 50
Força: água
Fraqueza: não definida
Itens liberados: limão, maçã
Item que pode ser roubado: maça
OS ESCONDERIJOS
Acompanhe as coordenadas dos principais esconderijos dos piratas e lugares secretos do game:
CELESTIA
Esconderijo 1: (56,112)
Esconderijo 2: (153,164)
Esconderijo 3: (168,111)
Esconderijo 4: (228,41)
Esconderijo 5: (3,150)
INFERIA
Esconderijo 1: (76,125)
Esconderijo 2: (121,122)
Esconderijo 3: (142,1)
Esconderijo 4: (225,131)
OUTROS LUGARES
Imagem do game: (167,80)
Entrada de Jini: (130,118)
Caverna das sombras: (5,12)
Navio Sunken: (34,3)
Imagem de Meredy (62,90)
Jardim secreto: (166,18)

GameSha

Problemas para vencer um chefão? Falta tempo para completar a fase? Então aproveite estes códigos inéditos e debulhe seu jogo preferido

SILENT HILL 2
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser usado
EC8DBED014431F04
Saves
3DB5CC1E1456E7A5
Handgun com munição ilimitada
0D88709C1456E7A6
4D88709C1456E79F
Energia ilimitada
4CA9F29A145625DD
4CA9F2A2145625DD
Rifle com munição ilimitada
0D8870A41456E7A6
4D8870A41456E79F
Shotgun com munição ilimitada
0D8870A01456E7A6
4D8870A01456E79F
Tempo em câmera lenta
4DB5CF2A1456E7A6

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO
(GameShark 3.3 ou superior)
Todas as roupas
800b31f8ffff
800b31faffff
Todos os itens
50000a020000
800b31fcffff
Todas as fases liberadas
300c1fd80001
Todos os poderes no Modo Create A Spider
800b3210ffff
Todos os treinamentos completados
800b322cffff
Modo Pé Grande
300c1fec0001
Modo Cabeção
300c1fe40001
Energia ilimitada
(não funciona no primeiro estágio)
301db7f60064
Energia ilimitada
(funciona somente no primeiro estágio)
301deb4e0064
Cartuchos de teias ilimitados
(não funciona no primeiro estágio)
301dbd400007
Cartuchos de teias ilimitados
(funciona somente no primeiro estágio)
301df0980007
Sair para recomeçar
300c1fdd0001

B

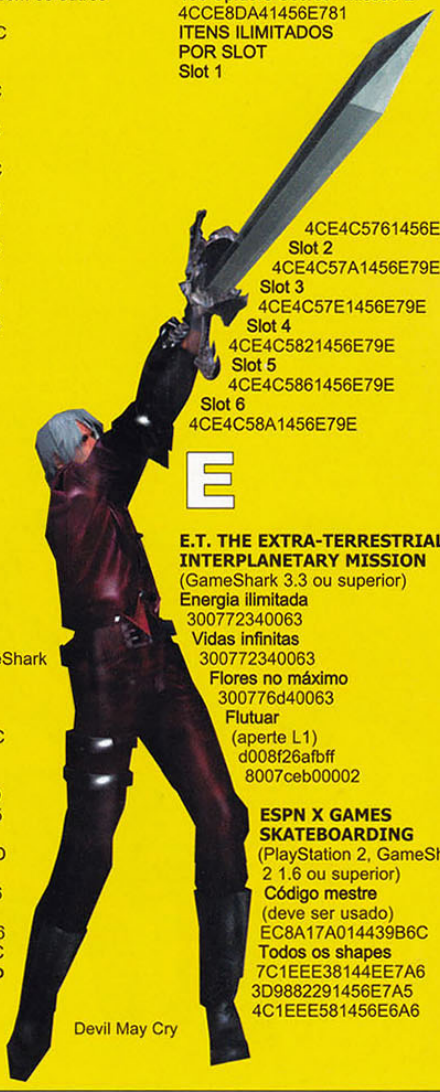
BATMAN VENGEANCE
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código principal
(deve ser carregado com os outros truques)
ECB8850C143AFE1C
ITENS ILIMITADOS
Batarangs
4C2064CA1456E79C
Batcuffs
4C2064D61456E79C
Stunners
4C2064CE1456E79C
Remote Charges
4C2064D21456E79C
Nets
4C2064D41456E79C
Elec. Batarangs
4C2064D01456E79C
Flash Bombs
4C2064D81456E79C

C

CHESS
(GameShark 3.3 ou superior)
Tempo extra
80079BFC 1856

D

DEVIL MAY CRY
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser usado)
EC8783C01446A6EC
Energia ilimitada
(Dante alternativo)
1C84A68815F6E79D
1C84A68C1456E7A5
Energia ilimitada
4CCE057A1456E4FD
Flame Gauntlet
4CCE06181456E7A6
Red Orbs ilimitados
0CE4C94C1426E7A6
4CE4C94C1456692C
Devil Trigger ilimitado
4cce061a1456ed7d
Todos os movimentos
4CE4C93E145630A5
999 Yellow Orbs
4ce4c9381456e404
Sempre com o primeiro Save
4CCE82381456E7A5
100 Spiders-Secret - Missão 1
4CCE8DA01456E781
100 Spiders-Secret - Missão 2
4CCE8DA41456E781
ITENS ILIMITADOS POR SLOT
Slot 1
4CE4C5761456E79E
Slot 2
4CE4C57A1456E79E
Slot 3
4CE4C57E1456E79E
Slot 4
4CE4C5821456E79E
Slot 5
4CE4C5861456E79E
Slot 6
4CE4C58A1456E79E


Devil May Cry

E

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL INTERPLANETARY MISSION
(GameShark 3.3 ou superior)
Energia ilimitada
300772340063
Vidas infinitas
300772340063
Flores no máximo
300776d40063
Flutuar
(aperte L1)
d008f26afbff
8007ceb00002

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser usado)
EC8A17A014439B6C
Todos os shapes
7C1EEE38144EE7A6
3D9882291456E7A5
4C1EEE581456E6A6
Checkpoints fáceis
0D5295E81456E7A6
4D5295E81456E7A3
Crash Targets fáceis
0D5295E21456E7A6
4D5295E21456E7A2
Barra especial completa
4D5297441456E6B9
Máximo de combos
0D5295F81436E7A8
3D5295F81456E788
Pontuação máxima
4D5295EC1456B00C
PRIMEIRO JOGADOR
Alien
3C1EFB781456E7B5
John cabeçudo
3C1EFB781456E79E
Bob cabeçudo
3C1EFB781456E7B7
Carlos cabeçudo
3C1EFB781456E7B8
Chad cabeçudo
3C1EFB781456E7B1
Chris cabeçudo
3C1EFB781456E7B2
Colin cabeçudo
3C1EFB781456E7B3
Kerry cabeçudo
3C1EFB781456E7B4
Lincoln cabeçudo
3C1EFB781456E7AD
Rick cabeçudo
3C1EFB781456E7AE
Carrot-Top
3C1EFB781456E79A
Chaquita
3C1EFB781456E7A0
Evil Carrot-Top
3C1EFB781456E79F
Gov. Ventura
3C1EFB781456E799
Helmet Skater
3C1EFB781456E7C4
Jughead
3C1EFB781456E79D
Mr. Gallagher
3C1EFB781456E79B
Padded Skater
3C1EFB781456E7C1
SEGUNDO JOGADOR
Alien
3C1EFB791456E7B5
John cabeçudo
3C1EFB791456E79E
Bob cabeçudo
3C1EFB791456E7B7
Carlos cabeçudo
3C1EFB791456E7B8
Chad cabeçudo
3C1EFB791456E7B1

rk

Chris cabeçudo
3C1EFB791456E7B2
Colin cabeçudo
3C1EFB791456E7B3
Kerry cabeçudo
3C1EFB791456E7B4
Lincoln cabeçudo
3C1EFB791456E7AD
Rick cabeçudo
3C1EFB791456E7AE
Carrot-Top
3C1EFB791456E79A
Chaquita
3C1EFB791456E7A0
Evil Carrot-Top
3C1EFB791456E79F
Gov. Ventura
3C1EFB791456E799
Helmet Skater
3C1EFB791456E7C4
Jughead
3C1EFB791456E79D
Mr. Gallagher
3C1EFB791456E79B
Padded Skater
3C1EFB791456E7C1

F

FIFA SOCCER 2002: MAJOR LEAGUE SOCCER
(GameShark 3.3 ou superior)
Códigos principal
(deve ser carregado)
D00C82A4 E180
800C82A4 E080
Todos os gols para o time da casa
D00A3E78 1880
800A3E7C 0000
D00A3E78 1880
800A3E7E 2443
Todos os gols para o time desafiante
D00A3E78 1880
800A3E7C 0004
D00A3E78 1880
800A3E7E 2443

G

GRAND THEFT AUTO 3
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser carregado)
ECB26E481445B464
Energia ilimitada
4C21D436145625DD
Armadura ilimitada
4C21D43A145625DD
ARMAS
Stick
3C21D4F81456E7A6
Handgun
3C21D40C1456E7A7
Uzi
3C21D4201456E7A8
Shotgun
3C21D7341456E7A1
AK47
3C21D7481456E7A2
Big Gun
3C21D75C1456E7A3
Sniper Rifle
3C21D7701456E7A4
R. Launcher
3C21D7841456E79D
Flamethrower
3C21D7981456E79E
Molotovs
3C21D7AC1456E79F
Granadas
3C21D7C01456E7A0
MUNIÇÃO ILIMITADA
(para cada arma)
Handgun
4C21D4141456E788
4C21D4181456E404
Uzi
4C21D7281456E788
4C21D72C1456E404
Shotgun
4C21D7401456E788
4C21D7441456E404
Ammo AK47
4C21D7501456E788
4C21D7541456E404
Ammo Heavy Machine Gun
4C21D7641456E788
4C21D7681456E404
Sniper
4C21D77C1456E404
Rockets
4C21D7901456E788
Flame Thrower
4C21D7A01456E788
4C21D7A41456E788
Molotovs
4C21D7B81456E788
Granadas
4C21D7CC1456E788
OUTROS TRUQUES
Todas as armas
3CC887581456E781
Bombeiros não aparecem
1C8B3B9815F6E79D
1C8B3B9C1456E7A5
Tempo ilimitado para as missões
1CBE0B1815F6E79D
1CBE0B1C1456E7A5
Médicos não aparecem
1C8B4A4815F6E79D
1C8B4A4C1456E7A5
Você nunca é procurado
1CBDACF815F6E79D
1CBDACFC1456E7A5
Sem danos nas batidas enquanto você dirige
1C8EB5C815F6E79D
1C8EB5CC1456E7A5
Dinheiro
1CC8875017E9C70C
1CC8875417E9C70C

GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES
(GameShark 3.3 ou superior)
Tempo ilimitado
8007D14E 003B
8007D14A 003B
Energia ilimitada
(todas as fases)
8009840A 2400
Nuca recarrega
800982D6 2400
MUNIÇÃO ILIMITADA
Target Take Down
80184CD4 0063
Rolling Rampage
80184914 0063
Fase Saloon
Energia ilimitada
800E6CC4 0005
Nunca recarrega
800E6CC8 0006
Fase Train
Energia ilimitada
800EE8B4 0005
Nunca recarrega
800EE8B8 0006
Fase Town
Energia ilimitada
800B23D4 0005
Nunca recarrega
800B23D8 0006
Fase Mine
Energia ilimitada
80117FA4 0005

Grand Theft Auto 3

STREET FIGHTER EX3
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código principal
(deve ser usado)
EC836E241456E60A
Todos os Trials completados
1CD9DD3061DFB00C
1CD9DD3461DFB00C
1CD9DD4061DFB00C
1CD9DD4461DFB00C
1CD9DD5061DFB00C
EXP no máximo
1CD9DAE01455692C
Todos os movimentos
7CD9DAE41443E7A6
3C9883291456E7A5
Stand-By ilimitado (Time 1)
4C7414A014564BA5
Sem Stand-By (Time 1)
4C7414A01456E7A5
Stand-By ilimitado (Time 2)
4C74173C14564BA5
Sem Stand-By (Time 2)
4C74173C1456E7A5
PRIMEIRO JOGADOR
Energia ilimitada - "1st"
4C585734145670A5
Energia ilimitada - "2nd"
4C558AE4145670A5
"Super" ilimitado - "1st"
4C5857281456DE85
Sem Super - "1st"
4C5857281456E7A5
"Super" ilimitado - "2nd"
4C558AD81456DE85
Sem Super - "2nd"
4C558AD81456E7A5
SEGUNDO JOGADOR
Energia ilimitada - "1st"
4C55C094145670A5
Energia ilimitada - "2nd"
4C55F644145670A5
"Super" ilimitado - "1st"
4C55F6381456DE85
Sem Super - "1st"
4C55F6381456E7A5
"Super" ilimitado - "2nd"
4C55C0881456DE85
Sem Super - "2nd"
4C55C0881456E7A5

UNREAL TOURNAMENT
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser carregado)
EC8799381456E60A
Todos os personagens
1C1E5D981355E6A6
1C1E5D9C1355E6A6
1C1E5DA01355E6A6
1C1E5DA41355E6A6
1C1E5DA81355E6A6
3C1E5DAC1456E7A6
Todas as arenas do Capture

Continua...

Continuação:
UNREAL TOURNAMENT

The Flag (CTF)
1D961E701456E7A6
1D9628101456E7A6
1D9635B01456E7A6
1D963C301456E7A6
1D9646D01456E7A6
1D965BF01456E7A6
1D9664901456E7A6
Todas as arenas do Death Match
1D9382001456E7A6
1D9393301456E7A6
1D939FF01456E7A6
1D93C8C01456E7A6
1D93D6E01456E7A6
1D93E7A01456E7A6
1D93F5701456E7A6
1D9304F01456E7A6
1D9316A01456E7A6
1D96DEE01456E7A6
1D96EB801456E7A6
1D96F5201456E7A6
1D9601801456E7A6
Todas as arenas do Domination
1D9498601456E7A6
1D94A0E01456E7A6
1D94AD801456E7A6
1D94B7201456E7A6
1D94BEA01456E7A6
Todas as arenas do Assault
1D9698C01456E7A6
1D96A5601456E7A6
1D96AF001456E7A6
1D96B6801456E7A6
1D96C0201456E7A6
1D96CDC01456E7A6

X-MEN-MUTANT ACADEMY 2
(GameShark 3,2 ou superior)
PRIMEIRO JOGADOR
Energia ilimitada
800ADE94 B400
800ADE96 B400
25% de energia
D00ADE94 B400
800ADE94 2D00
D00ADE96 B400
800ADE96 2D00
50% de energia
D00ADE94 B400
800ADE94 5A00
D00ADE96 B400
800ADE96 5A00
75% de energia
D00ADE94 B400
800ADE94 8700
D00ADE96 B400
800ADE96 8700

Continua...

Nunca recarrega
80117FA8 0006
Fase Hanging
Energia ilimitada
800B84C4 0005
Nunca recarrega
800B84C8 0006

I

ICO
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser carregado)
EC87A648143ACAF4
Poucos inimigos
1C81884815F6E79D
1C81884C1456E7A5
1C8A3C7015F6E79D
1C8A3C741456E7A5

M

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION
(GameShark 3.3 ou superior)
ENERGIA ILIMITADA
Karne
8010f6240064
Kenzo
8010f72c0064
Matlock
8010f8340064

MEGA MAN X6
(GameShark 3.3 ou superior)
Estágio Amazon Area
Todos os reploids salvos
800ccfa82222
800ccfaa2222
800ccfac2222
800ccfae2222
Estágio Central Museum
Todos os reploids salvos
800ccfc82222
800ccfca2222
800ccfcc2222
800ccfce2222
Todas as armas especiais
3009716900ff
Todos os Sub Tanks
300ccf3b0070
Estágio Inami Temple
Todos os reploids salvos
800ccfd02222
800ccfd22222
800ccfd42222
800ccfd62222
ITENS ILIMITADOS
Giga Attack
800971480120
Ground Dash
800971520120
Guard Shell
800971560120
Ice Burst
8009714c0120
Vidas
300ccf090063
Magma Blade
800971e0120
Metal Anchor
800971500120
Meteor Rain
800971540120
Ray Arrow
800971580120
Yammar Option
8009714a0120
Estágio Laser Institute
Todos os reploids salvos
800ccfd82222
800ccfda2222
800ccfdc2222
800ccfde2222
Estágio Magma Area
Todos os reploids salvos
800ccfb82222
800ccfba2222
800ccfbc2222
800ccfbe2222
Estágio Northpole Area
Todos os reploids salvos
800ccfb02222
800ccfb22222
800ccfb42222
800ccfb62222
Recarregar energia
(aperte L1 e L2)
d00cf922faff
800970fc2020
Invencibilidade
(aperte L2)
d00cf922feff
800971180000
d00cf922feff
8009714400ff
Desativar invencibilidade
(aperte Select)
d00cf922fffe
800971180000
d00cf922fffe
800971444000
Estágio Recycle Lab
800ccfc02222
800ccfc22222
800ccfc42222
800ccfc62222
Estágio Weapon Center
Todos os reploids salvos
800ccfe02222
800ccfe22222
800ccfe42222
800ccfe62222

MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN
(GameShark 3.3 ou superior)
Todas as fases liberadas
800955ecffff
800955eefffff
Energia ilimitada
800eff5c0064

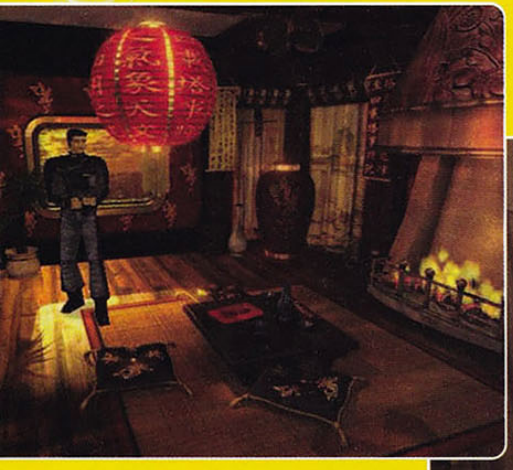
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
0E3C7DF21645EBB3
0C072E5BF8966B77
ESTÁGIO TANKER
MUNIÇÃO ILIMITADA
M9 Ammo
2C159BBDF8FCFE53
USP Ammo
2C159BBFF8FCFE53
Chaff Granadas
2C159CCFF8FCFE53
Stun Granadas
2C159CD1F8FCFE53
Rations
2C159C4DF8FCFE53
Bandages
2C159C53F8FCFE53
Magazines
2C159CDBF8FCFE53
Granadas
2C159CDDF8FCFE53
Pentazemin
2C159C55F8FCFE53
ITENS
Therm Goggles
2C159C65F8FCFEF1
DG. Camera
2C159C69F8FCFEF1
Body Armor
2C159C59F8FCFEF1
Bandana
2C159C8BF8FCFEF1
Stealth
2C159C5BF8FCFEF1
OUTROS TRUQUES
"1st Pullup" incrementado para Grip para nível 2
EC159B8DF89CFE53
2C159B8DF8FCFE53
"2st Pullup" incrementado para Grip para nível 3
EC159B8DF8ACFE53
EC159B8DF89CFEB7
2C159B8DF8FCFEB7
Mais tempo
(aperte e segure L3)
FCFD2DCCF89E6210
3C329853F8FC1C9E
3C31F373F8FC1C9E
3C31298BF8FC1C9E
ARMAS NO MÁXIMO
Stun Granadas
1C159C19F8FCFE53
USP Ammo
1C159C07F8FCFE53
Bandages
1C159CB3F8FCFE53
Chaff Granadas
1C159C17F8FCFE53
Granadas
1C159C25F8FCFE53
M9
1C159C05F8FCFE53
Magazines
1C159C23F8FCFE53
Pentazemin
1C159CB5F8FCFE53
Rations
1C159CADF8FCFE53
ESTÁGIO PLANT
MUNIÇÃO ILIMITADA
M9
2C159D0DF8FCFE53
SOCOM
2C159D11F8FCFE53
PSG1
2C159D13F8FCFE53
RGB6

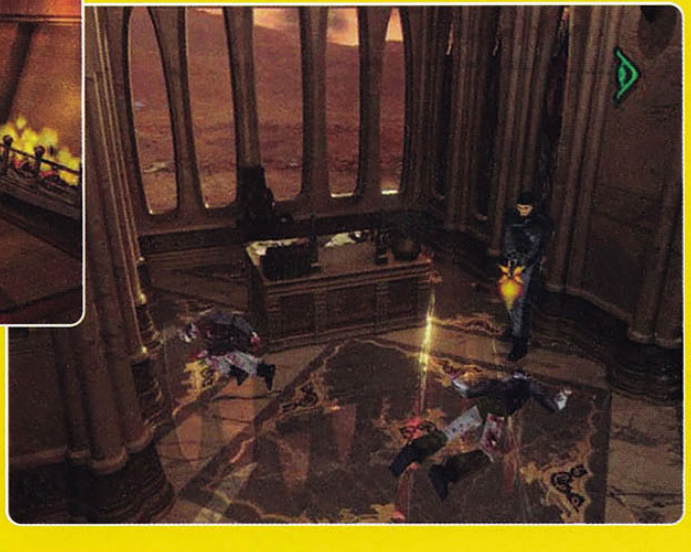
2C159D15F8FCFE53
Nikita
2C159D17F8FCFE53
Stinger
2C159D19F8FCFE53
C4
2C159D1DF8FCFE53
Claymores
2C159D1BF8FCFE53
Chaff Granadas
2C159D1FF8FCFE53
Stun Granadas
2C159D21F8FCFE02
AKS-74U
2C159D29F8FCFEFF
Magazines
2C159D2BF8FCFE53
Granadas
2C159D2DF8FCFE02
M4
2C159D2FF8FCFEFF
PSG1-T
2C159D31F8FCFE53
Microphone 2
2C159D33F8FCFEF1
Books
2C159D35F8FCFE53
Rations
1C159D9DF8FCFE53
Pentazemin
2C159DA5F8FCFEF5
Bandages
1C159DA3F8FCFE53
O2
3C159B5B8F1CFE4B
ITENS E ACESSÓRIOS
AK Supressor
2C159ED7F8FCFEF1
BDU
2C159DA7F8FCFEF1
Bandana
2C159EDBF8FCFEF1
Body Armor
2C159DA9F8FCFEF1
Cigs
2C159DBDF8FCFEF1
DG. Camera
2C159DB9F8FCFEF1
MO Disc
2C159EDFF8FCFEF1
Medicine
2C159DA1F8FCFEF1
Mine Detector
2C159DADF8FCFEF1
NVG
2C159DB3F8FCFEF1
Phone
2C159DC3F8FCFEF1
SCM Supressor
2C159ED5F8FCFEF1
Scope
2C159D9FF8FCFEF1
Sensor A
2C159DAFF8FCFEF1
Sensor B
2C159DB1F8FCFEF1
Shaver
2C159DC1F8FCFEF1
Stealth
2C159DABF8FCFEF1
Therm G.
2C159DB5F8FCFEF1
ARMA E ITENS NO MÁXIMO
AKS-74U
1C159D71F8FCFEFF
Bandages
1C159E03F8FCFE53
C4
1C159D65F8FCFE53
Chaff Granadas
1C159D67F8FCFE53
Claymores
1C159D63F8FCFE53
Granadas
1C159D75F8FCFE53
M4
1C159D77F8FCFEFF
M9
1C159D55F8FCFE53
Magazines
1C159D73F8FCFE53
Nikita
1C159D5FF8FCFE53
PSG1
1C159D5BF8FCFE53
PSG1-T
1C159D79F8FCFE53
RGB6
1C159D5DF8FCFE53
Rations
1C159EFDF8FCFE53
SOCOM
1C159D59F8FCFE53
Stinger
1C159D61F8FCFE53
Stun Granadas
1C159D69F8FCFE53
OUTROS TRUQUES
"1st Pullup" aumenta
Grip para nível 2
EC159B8FF89CFE53
2C159B8FF8FCFE53
"2nd Pullup" aumenta
Grip para nível 3
EC159B8FF8ACFE53
EC159B8FF89CFEB7
2C159B8FF8FCFEB7
Mais tempo no "Reach Emma in The Computer Room
(aperte e segure L3)
FCFD2DCCF89E6210
3C3FEDDFF88527BE
3C3D63F3F88527BE
3C41D833F88527BE
CÓDIGO EXTRA
Todos os "Dog Tags" encontrados
3C15B02BFFFFFFFF
3C15B02FFFFFFFFF
3C15B033FFFFFFFF
3C15B037FFFFFFFF
3C15B03BFFFFFFFF
3C15B03FFFFFFFFF
3C15B043FFFFFFFF
3C15B047FFFFFFFF
3C15B04BFFFFFFFF
3C15B04FFFFFFFFF
3C15B053FFFFFFFF
2C15B057F8FCFFFF

P

PIPE DREAMS 3D
(GameShark 3,2 ou superior)
Vidas ilimitadas
8010D210 0009
Vidas extras
800174C8 0001
Pontuação máxima
8010D218 C9FF
8010D21A 3B9A

POWERPUFF GIRLS: CHEMICAL X-TRACTION
(GameShark 3.3 ou superior)
Aumentar o tempo
(aperte L2)
d00852a2feff
8007c5320070
PRIMEIRO JOGADOR
Somente um combate para vencer o adversário
d009e2b00000





Martian Gothic: Unification

Continuação: X-MEN-MUTANT ACADEMY 2

Golpe mortal
D00ADE94 B400
800ADE94 0100
D00ADE96 B400
800ADE96 0100
Sem energia
800ADE94 0000
800ADE96 0000
Nunca vence
800ADF60 0000
Requer somente uma vitória para vencer
D00ADF60 0000
800ADF60 0001
Especial nível 1
800ADF72 1400
Especial nível 2
800ADF74 1E00
Especial nível 3
800ADF76 2800
Sem especial nível 1
800ADF72 0000
Sem especial nível 2
800ADF74 0000
Sem especial nível 3
800ADF76 0000
SEGUNDO JOGADOR
Energia ilimitada
800AE4E8 B400
800AE4EA B400
25% de energia
D00AE4E8 B400
800AE4E8 2D00
D00AE4EA B400
800AE4EA 2D00
50% de energia
D00AE4E8 B400
800AE4E8 5A00
D00AE4EA B400
800AE4EA 5A00
75% de energia
D00AE4E8 B400
800AE4E8 8700
D00AE4EA B400
800AE4EA 8700
Golpe mortal
D00AE4E8 B400
800AE4E8 0100
D00AE4EA B400
800AE4EA 0100
Sem energia
800AE4E8 0000
800AE4EA 0000
Nunca vence
800AE5B4 0000
Uma vitória para vencer
D00AE5B4 0000
800AE5B4 0001
Especial nível 1
800AE5C6 1400

Continua...

Continuação: X-MEN-MUTANT ACADEMY 2

Especial nível 2
800AE5C8 1E00
Especial nível 3
800AE5CA 2800
Sem especial nível 1
800AE5C6 0000
Sem especial nível 2
800AE5C8 0000
Sem especial nível 3
800AE5CA 0000
OUTROS TRUQUES
Tempo ilimitado
800AA958 0063
Golpes em qualquer lugar
D001CFC4 0043
8001CFC6 2400
Todos os itens do Modo Cérebro
Cyclops
D01F760C 8011
301F75E0 0000
Cyclops/Spider-Man
D01F760C 8011
301F75F1 0000
Wolverine
D01F760C 8011
301F75E1 0000
Gambit
D01F760C 8011
301F75E2 0000
Storm
D01F760C 8011
301F75E3 0000
Beast
D01F760C 8011
301F75E4 0000
Phoenix
D01F760C 8011
301F75E5 0000
Toad
D01F760C 8011
301F75E6 0000
Mystique
D01F760C 8011
301F75E7 0000
Sabretooth
D01F760C 8011
301F75E8 0000
Magneto
D01F760C 8011
301F75E9 0000
Magneto/Xavier
D01F760C 8011
301F75F0 0000
Juggernaut
D01F760C 8011
301F75EA 0000
NightCrawler
D01F760C 8011
301F75EB 0000
Forge
D01F760C 8011
301F75EC 0000
Rogue
D01F760C 8011
301F75ED 0000
Havok
D01F760C 8011
301F75EE 0000
Psylocke
D01F760C 8011
301F75EF 0000
Todos os lutadores
D01F760C 8011
50000902 0000
801F75E0 0000

8009e2b00001
Energia ilimitada
8009e2b80080
Chemical X no máximo
8009e2ba0003
Nunca vence 1
8009e2b00000
Nunca vence 2
8009e2b00000
Sem Chemical X
8009e2ba0000
Sem energia
8009e2b80000
SEGUNDO JOGADOR
Nunca vence
8009e2d80000
Somente um combate para vencer o adversário
d009e2d80000
8009e2d80001
Energia ilimitada
8009e2e00080
Chemical X no máximo
8009e2e20003
Sem Chemical X
8009e2e20000
Sem energia
8009e2e00000

V

VIRUS: THE BATTLE FIELD
(GameShark 3,2 ou superior)
PERSONAGEM PRINCIPAL
VIT
8007D8E8 0063
8007D8F4 0063
ATO
8007D8F8 0063
8007D8EC 0063
DEF
8007D8F0 0063
8007D8FC 0063
Carga
8007D900 0063

Z

ZOBOOMAFOO: LEAPIN' LEMURS!
(GameShark 3,2 ou superior)
Todas as fases abertas
8006791c81ef
Invencível na água
80070de60001

ZONE OF THE ENDERS (Z.O.E.)
(PlayStation 2, GameShark 2 1.6 ou superior)
Código mestre
(deve ser usado)
ECB784141456E60A
ITENS ILIMITADOS
Javelin
4CDF70521456E404
Geyser
4CDF70581456E404
Bounder
4CDF70561456E404
Phalanx
4CDF705C1456E404
Halberd
4CDF705A1456E404
Comet
4CDF70601456E404
Gauntlet
4CDF705E1456E404
Sniper
4CDF70641456E404
Decoy
4CDF70621456E404
Mummy
4CDF70681456E404
USAR OS SEGUINTES ITENS E ACESSÓRIOS
Javelin
(aperte L2)
0CDD27661456B10C
4CDF704E1456E7A6
Geyser
(aperte L2 + ✖)
0CDD27661456710C
4CDF704E1456E7A7
Bounder
(L2 + ●)
0CDD27661456910C
4CDF704E1456E7A8
Phalanx
(aperte L2 + ▲)
0CDD27661456C10C
4CDF704E1456E7A1
Halbered
(aperte L2 + ■)
0CDD27661456310C
4CDF704E1456E7A2
Comet
(aperte L2 + L1)
0CDD27661456AD0C
4CDF704E1456E7A3
Sniper
(aperte L2 + R2)
0CDD27661456B30C
4CDF704E1456E79D
Decoy
(aperte L2 + ←)
0CDD27661456B18C
4CDF704E1456E79E
Mummy
(aperte L2 + →)
0CDD27661456B1EC
4CDF704E1456E79F
Sem Continues
4CDF706E1456E7A5
Nenhum Save
4CDF70701456E7A5
9999 defendidos
4CDF706A1456089C
Sem "Casualties" - Town 2
4CE0576E145626D5
Sem "Casualties" - Town 3
4CE0576E14562695

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível, por exemplo, conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes e conferir o final do game sem nunca ter jogado. Alguns truques vão além disso e seu herói pode até voar, atravessar paredes e outras ações impossíveis de se fazer sem este acessório. Os códigos publicados nesta sessão devem ser adicionados em seu GameShark através da interface gráfica que aparece na tela. Existem vários modelos e tipos de GameShark, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de modelo para modelo. Todos os truques que separamos são exclusivos para os modelos de GameShark da InterAct. Portanto, se você estiver usando outro modelo similar (Action Replay, Exploder e outros), a maioria dos truques não funcionarão. Para mais detalhes, entre em contato conosco pelo e-mail:
playstation@europanet.com.br.

Play Shop

Disk Games

- Compra / Venda
- Locação
- Assist. Técnica
- Jogos
- Acessórios
- Brinquedos
- Entrega

Visite nosso site:
www.diskgames.com.br

Entregamos Via Sedex
p/ Todo o Brasil

- (19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070-011 - Campinas / SP

VENDAS DE GAMES

Playstation, Dreamcast, Sega Saturn e outros acessórios para todos os games em cd's. **Promoções**, confira os últimos lançamentos.

(11) 5851 5236

VIRTUAL GAMERS

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

LASER *Games*

Compra e Venda / Troca e Financia

Aparelhos e Acessorios
Novos e Seminovos

Playstation 2
PSone
Nintendo 64
Game Boy Color
Saturno
Super Nes
Dreamcast

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex

Rua Araritaguaba, nº1118

Tel:
(11) 6954-3700

COMPANY GAMES

Confira!

Assistência Técnica

Vende, compra e troca

– Consertos em 30 minutos.
– Pagamento facilitado.
– Enviamos produtos para todo o Brasil, PlayStation e outros.

Rua Luiz Gama, 220 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 209 - 0481 / 6472 - 1027

O MUNDO DOS GAMES
COMPRA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

GAME OVER

PlayStation.2

"GAMES, CDS E CARTUCHOS"
"ASSISTÊNCIA TÉCNICA"
"DESPACHAMOS VIA SEDEX"

FONE: (11) 3998-0123 FONE/FAX: (11) 3992-2350

Sedex para todo o Brasil

Dragoon Games

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 6 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11)
3846-1470 / 3846-4375

R.SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

ELETROMÍL

Consertos e orçamentos de videogame feitos na hora

Trocamos fitas, aparelhos e CDs de videogame

Vendemos e trocamos aparelhos de videogame

PlayStation.2 SEGA

Rua Santa Ifigênia, 348 – sala 12
Cep 01207-001– Centro – SP
Fone/Fax: 221-1740 – 3362-2306/
3362-2308/ 3337-5557

www.planetgame.com.br

GAMEBOY ADVANCE
Playstation 2
Dreamcast
Planet Game
Playstation
Nintendo GAME CUBE
X-Box

Toda linha de Acessórios
Fitas e Cd's

Financiamos
Seu Video Game

Assistência Técnica
Autorizada

Despachamos p/ todo Brasil

(15) 211-3582 / 321-78341
Sorocaba - SP

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!

(11) 3038-5098
(falar com Nickolas)

STAR PRESENTES

Venda de Videogames

N64 • PlayStation • PlayStation 2

Gameboy Advanced • Super Nes

Enviamos por Sedex para todo o Brasil

ACESSÓRIOS EM GERAL

Rua Barão de Itapetininga, 88 – loja 13

e-mail: infor@inforgames.com.br

(0xx11) 255-3457

SÓ PLAYSTATION

COMPRA E CONSERTOS

TEL : 6973 4352

C / MAURICIO

Consertamos o seu Playstation

WAVE GAMES

é assistência técnica para seus aparelhos de games

✔ Venda de aparelhos novos e usados

✔ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA

PROCESSADOR - FONTE

TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B

Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro

5541-8066

MultiGAMES

"O MUNDO DOS GAMES"

Compra Venda Troca e Locações

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

www.multigames.com.br

multigamesrevistaria@yahoo.com.br

TEMOS!!! Playstation 2

Aceitamos Cartões de crédito

TATUAPÉ: 6192-7163 / 6941-9957

NIKA'S GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA

LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

PlayStation

PSone

PS2 PlayStation 2

GAME BOY

Central de Vendas

(0XX11) 3975-2737

Fax: (0xx11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó

Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

Tim Games

Assistência Técnica Especializada

Componentes Eletrônicos em Geral

VISA

MasterCard

PlayStation

Abrimos aos Domingos

Sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323 - 4º Andar - Loja 418 - B

Mercado - São Paulo - Fone/Fax: 3311-7918

CNPJ 04.590.836/0001-44 INSC. EST. 116.204.223.117

FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio,
- Transcodificação,
- Consertos em Geral,
- Orçamento feito na hora,
- Componentes para Consertos,
- Acessórios em Geral,
- Venda - Troca - Compra

Facilitamos o Pagto

Atendemos via

Sedex p/ todo o BRASIL

Loja 1

Rua Sta. Ifigênia, 295

2 Andar - Sala 215 e 216

Fone: (11) 3362-2206

Fone/Fax:(11)3224-9418

Loja 2

Rua Sta. Ifigênia 304

Box 1 – Fone: 222-9755

Centro – São Paulo

CEP 01207-001

MasterCard VISA

Visite nosso site

www.fratellogames.com.br

PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga

Novos - Semi-novos

Playstation 2,

Dreamcast, PSone,

Nintendo 64,

Game Boy Advance,

Game Cube,

Super Nes,

Acessórios

Facilitamos Pagamentos:

- 5X cheque ou cartão até 10X
- Despachamos via Sedex
- Assistência Técnica

Compre também através de nossa loja virtual

Fone: (11) 6987-2641/6949-5195

www.planetshopping.com.br

Av. Mendes da Rocha, 95

Vila Sabrina - SP

NICK GAME

TEL: 3313 - 3080

nickgame@uol.com.br

VENDA

ACESSÓRIOS

DESTRAVAMENTO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!

(11) 3038-5098 publicidade@europanet.com.br

(falar com Nickolas)

AS FÉRIAS JÁ ESTÃO ACABANDO, O VERÃO TAMBÉM. AINDA BEM QUE INVENTARAM O PLAYSTATION!

PLAYSTATION 2

3x R$ 499,67
OU EM 12x R$ 150,00

MAX PAYNE

SUA FAMÍLIA É ASSASSINADA...

UM POLICIAL ENTRA NO SUBMUNDO DO CRIME...

UM HOMEM QUE NÃO TEM NADA À PERDER...

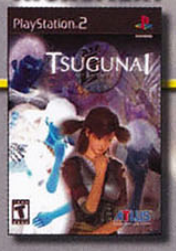
ESTES SÃO OS INGREDIENTES DESTE GAME ELETRIZANTE!

3x R$ 73,00
OU EM 12x R$ 22,00

METAL GEAR SOLID 2

3x R$ 76,34 OU EM 12x R$ 23,00 CADA

TSUGUNAI ATONEMENT



DYNASTY WARRIORS 3

DARK SUMMIT

SILENT HILL 2

CONTROLLER PS2
3x R$ 46,34

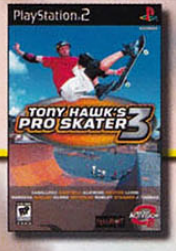
CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R$ 46,34

FINAL FANTASY X

GRAND THEFT AUTO 3

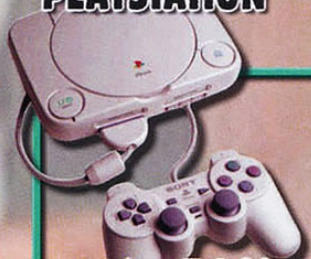
3x R$ 73,00 OU EM 12x R$ 22,00 CADA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



FIFA 2002

PLAYSTATION



3x R$ 176,34
OU EM 12x R$ 53,00

CONTROLLER PS1
3x R$ 36,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R$ 23,00

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

3x R$ 66,34 OU EM 12x R$ 20,00 CADA

FINAL FANTASY IX

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/sony **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

6 ANOS 66 ANOS

CÓDIGO PX22A

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 15/01/2002 à taxa de R$ 2,40 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - Juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 28/02/2002 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles fornecidos no sistema NTSC.

SONY

potência máxima sob seu controle

Retro AVENGERS

packprint.com

A Sony do Brasil não produz, importa ou comercializa o Playstation 1 e/ou 2 no Brasil. A foto deste anúncio é ilustrativa.

MHC-DX80 6600W P.M.P.O.
200Wx2 + 100Wx2 R.M.S.

Entrada Game Sync

Game Sync
Sinta o impacto sonoro de uma partida de vídeo game com o Novo Mini System Sony, com entrada frontal exclusiva!

Nova Linha Mini System Sony

MHC-DX10B
1100W P.M.P.O.
50Wx2 R.M.S.

MHC-DX20
1300W P.M.P.O.
60Wx2 R.M.S.

MHC-DX30
2600W P.M.P.O.
120Wx2 R.M.S.

MHC-DX50
3100W P.M.P.O.
140Wx2 R.M.S.

MHC-DX70
4400W P.M.P.O.
200Wx2 R.M.S.

MHC-DX90
6600W P.M.P.O.
300Wx2 R.M.S.

Os modelos MHC-DX10B e MHC-DX50 não apresentam a função Game Sync.